ВИДЕО-АСС

ISSN 0868-5967

КОРОНА

ИГРЫ для IBM PC

•MICROPROSE
ВНОВЬ НА КОСМИЧЕСКОЙ ВЫСОТЕ:
MASTER OF ORION

ЧТО МОЖЕТ БЫТЬ ЛУЧШЕ СЕРИАЛОВ:
ISHAR III
CASTLES II

•ОЧАРОВАНИЕ СРЕДНЕВЕКОВЬЯ –
ВЕЧНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ ПРОГРАММИСТОВ
THE SETTLERS

•ЧТО ЗА ЖИЗНЬ БЕЗ CD-ROM?!
ПРЕДСТАВЛЯЕМ НОВЫЕ ИГРЫ

LANDS OF LORE:
РЕШЕНИЕ ПРИХОДИТ ИЗ ПАРИЖА

ВИРТУАЛЬНАЯ ЛЮБОВЬ – ЗАКАТ ЦИВИЛИЗАЦИИ?

№ 4 * ОСЕНЬ * 1994



В этом номере есть немного о сексе, но о черепашках опять ни слова


КОРОНА





МЫ - В НОРМЕ!

Жизнь в России возвращается. К норме. К норме сугубо российской. У нас своя стать, своя мера. Сквозь растерянность и разлад прорастает остов крепкой конструкции будущего. Во всех странах планеты все чаще слышится русский язык – иногда великий, иногда просто могучий. Соотечественники, долго томившиеся взаперти, смело рассекают пространства Европы, отдыхают на курортах Азии, шуруют в ОАЭ, торгуют с Америкой, воруют в... впрочем, где только у нас не воруют. Однако после суровых цен Москвы зарубежные товары и услуги нам нипочем. В Москве все больше иностранцев, пораженных ее дороговизной. У многих из нас в России почти не осталось одноклассников. Все боятся утечки мозгов. Но я уверен, что русские мозги очень крепкие и утечке не поддаются. Они перемещаются, раскрепощаются, обогащаются, но всегда и во всем остаются русскими мозгами. Наша жизнь возвращается к норме, мы возвращаемся из изоляции.

Компьютерная однопартийность, которая существовала в нашей стране как своеобразное продолжение однопартийности идеологической, с исчезновением последней также превращается в многопартийность. В Россию прорывается "Macintoch", "Sun", "Silicon Grafics" и одновременно приходят такие понятия, как "Мультимедиа", CD-ROM, и прочие "бластеры" – все то, о чем массовый потребитель раньше не только не слышал, но и не мог предполагать.

Авангардная электронная техника, бывшая в Советском Союзе уделом закрытых институтов, постепенно приходит в обычные учреждения и обычные дома. Разрыв, который существовал между электронной оснащенностью зарубежного и отечественного бытового потребителя, стремительно сокращается. Компьютеризация, о которой так долго твердили большевики, осуществилась не благодаря постановлениям партии и правительства, а вопреки росту курса доллара.

Что эта техника: производственная необходимость, дань моде, украшение интерьера или приятная игрушка?

Посещая высокие и не очень высокие номенклатурные кабинеты в начале 90-х, мы непременно наблюдали на начальственных столах неработающие (всегда!) компьютеры. Их даже не включали, как роскошный самовар на чайном столике, в который кипяток наливали из чайника.

Сегодня все меньше и меньше вопросов решается в высоких кабинетах. Живая жизнь перемещается в офисы, численность которых все умножается, и техника в них отнюдь не носит декоративного характера. Но все же – на ней больше работают или играют? Для вас самих компьютер – только помощник в работе или еще умное развлечение?

Как показывают экспертные наблюдения "Видео-Асса", до 30 процентов рабочего времени компьютеры работают в режиме игры. Существуют специальные ухищрения, как при неожиданном появлении босса моментально сбросить игровую картинку и ввести на экран схему "склад-магазин". Тем не менее и боссы все чаще играют с компьютером, отвечают на вопросы тестов, активно изучают таблицы биоритмов, изучают гороскопы и черпают всякую другую развлекательно-необходимую информацию из чрева персонального компьютера. Все чаще и чаще дети боссов в домашних условиях постигают компьютерную премудрость, и в домах "новой русской элиты" компьютер стал простым бытовым прибором.

Разрыв России с остальным миром сокращается. Одно из самых весомых подтверждений этому – тот журнал, который вы держите в руках.

Главный редактор Владимир БОРЕВ

СОДЕРЖАНИЕ

"ЖЕЛЕЗНЫЕ" НОВИНКИ

То, о чем мы хотим рассказать в этом небольшом обзоре, вроде бы напрямую и не относится к миру компьютерных игр. Эти небольшие новости из мира передового компьютерного "железа" предназначены не столько для профессионалов, сколько для людей, желающих получить от своего компьютера максимум удовольствия для досуга.

Наверное, любой обладатель звуковой карты знает, что лучше всего подключить к машине хорошую акустическую систему, тогда и звук будет достойным. Этот вариант по разным причинам не всегда возможен, и тогда приходится пользоваться специализированными компьютерными мини-колонками. Самая дешевая и слабенькая их разновидность – пассивные колонки. Они не требуют внешнего питания, но зато и звук оставляет желать много лучшего. Активные колонки среднего класса сейчас тоже можно найти в продаже в очень многих местах, и от качества из звучания вы получите куда больше удовольствия, чем от пассивных. В последнее время в продаже начали появляться мощные элитные колонки с отличным качеством воспроизведения. Их мощность достигает 15 Вт, то есть в несколько раз больше, чем у распространенных моделей активных колонок. Элитные колонки выделяются своим изящным нестандартным дизайном, например, в одной из моделей колонки объединены в одном корпусе, на котором устанавливается монитор.

Чтобы окунуться в увлекательный мир мультимедиа, нужно купить много всяких дополнений к своему компьютеру – драйв для компакт-дисков, хорошую 16-битную звуковую карту с хорошими колонками, не говоря уже о самих компакт-дисках. Когда покупаешь это все в разных местах, итоговая сумма оказывается весьма кругленькой, вдобавок как бы не пришлось столкнуться с проблемами совместимости – разнородное "железо" может отказаться работать друг с другом. Все эти проблемы устраняются при покупке готового мультимедиа-комплекта (Multimedia Kit). Сейчас стали появляться мультимедиа-комплекты, в состав которых входит очень качественное "железо". Выгода от них поразительно велика, на приобретении комплекта выгадывается сотня-другая долларов и хлопот оказывается куда меньше. И самое существенное: в состав современных мультимедиа-комплектов входит от десятка до двух разных компакт-дисков, причем не "старья", а самых свежих хитов и бестселлеров.

Полупрофессиональные музыканты и просто любители музыки, несомненно, оценят новое изделие прославленной фирмы "Advanced Gravis" под названием "The Gravis Personal Piano System". Это тоже комплект, в состав которого входят: звуковая карта "Gravis Ultrasound", великолепные колонки, MIDI-клавиатура, MIDI-адаптер и большое количество музыкальных программ, от нотных редакторов до "обучалок" для тех, кому медведь на ухо наступил. Такая идеальная музыкальная система для дома позволяет писать музыку, хранить ее на своем компьютере или просто импровизировать на клавиатуре и наслаждаться своими творениями.

Интереснейшим средством улучшения вашей видеосистемы становится контроллер воспроизведения в приложениях мультимедиа "Reel Magic". Она устанавливается не вместо видеокарты, а параллельно ей. "Reel Magic" берет на себя управление монитором и позволяет получить изображение высочайшего класса даже на очень слабенькой видеокарте. С "Reel Magic" вы сможете получить "full motion video" – очень быстрое и качественное движущееся видеоизображение в стандарте HiColor (32 000 цветов). В дополнение к этому "Reel Magic" предоставляет возможности звуковой карты "SoundBlaster Pro". К сожалению, способности REEL MAGIC раскрываются только в версиях игр, написанных специально для нее, а таких игр пока не так уж и много.

Фирма "Advanced Gravis Computer Technologies" отлично известна как производитель самого передового "железа" для игр и других, более "серьезных" целей. И вот – новинка, суперджойстик "Феникс" (Phoenix). Он настолько отличается от классических образцов, что гордо именуется не джойстиком, а "системой управления полетами и ведением огня". По мнению журнала "Computer" за июнь 1994 г., "... он выглядит так, словно место ему на панели управления Крейсера Клингонов, а не на вашем столе". Места на столе "Феникс" занимает существенно больше, чем любой существовавший доныне джойстик. Хотя это чудо техники ориентировано в основном на имитаторы летательных аппаратов, никто не мешает пользоваться им и для других целей. К тому же на корпусе есть как классическая аналоговая рукоять, так и кнопки для дискретного управления перемещением. Дорогие любители игр, вот вопрос для эрудита: сколько может быть кнопок на джойстике? Две? Четыре? Шесть? Так вот, на "Фениксе" ни много, ни мало... двадцать четыре кнопки! Конечно, истинный профессионал в них ни за что не запутается.

Интересной новинкой является GusMax, как вы наверное, догадались, это усовершенствованная версия известной карты "Gravis Ultrasound", сокращенно – "GUS". Основные изменения по сравнению с обычным "GUS" состоят в следующем: 1) карта продается не с 256 Кб памяти, а с 512 Кб. 2) вместо 8-битной оцифровки вводимого звука применяется 16-битная оцифровка. 3) на карте имеется контроллер для CD ROM. 4) ликвидированы некоторые недостатки, сопутствовавшие первому варианту карты.

Информация предоставлена
Сергеем Водолеевым,
фирма "Фантом", СПб



НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ:

"ВИДЕО-АСС ДЕНДИ"

российский журнал электронных развлечений!!!

КОМПЬЮТЕР — НЕ РОСКОШЬ,

НО НОВЫЙ ВИТОК ПРОГРЕССА



Все офисы, полные импортной мебели, похожи друг на друга. Но люди в них сидят разные. В этом убеждаешься уже после второго – третьего посещения.

Точно так же очень многие фирмы занимаются продажей компьютеров и комплектующих к ним. Но, тем не менее, все эти фирмы отличаются друг от друга.

Эти банальные мысли пришли мне в голову после того, как я побывала в фирме "R-Time" ("Real Time"), которая расположена в здании геологического института, который, в свою очередь, находится в переулке с веселым названием Пыжевский.

"Пыж" (по ассоциации) напоминает о выстреле. Но не об уничтожающем выстреле из какого-либо смертельного оружия, а, скажем, о проекте "Из пушки на Луну" барона Мюнхгаузена. Дело здесь, конечно, не в том, что люди, работающие в "R-Time", пишут сказки. А в том, что возможности компьютеров, которые они продают, поистине волшебны...

Но все по порядку.

Сначала были слова: "гласность" и "перестройка". Потом — кооператив, в котором выпускники мехмата, системные программисты, занимались усовершенствованием электронной техники. Затем — малое предприятие "Паритет" и вычислительный центр в Геологическом институте. И лишь в сентябре 1993 года возникла собственно "R-Time", как результат идеи изменить масштабы работы и появления большого инвестора — российской фирмы "Intime".

Массовому читателю наверняка известен тот факт, что начать какое-либо дело "с нуля" практически невозможно. Так и здесь: с помощью вложений "Intime" "R-Time" с ноября 1993 года заключила контракт с поставщиками и начала пробивать себе дорогу на таком сложном и непредсказуемом постсоветском рынке.

Кстати, название фирмы означает не только то, что ее работники живут реалиями сегодняшнего дня, но и само по себе является компьютерным термином. Впрочем, организации, занимающиеся техникой, часто идут подобным путем, и потому обилие наз-

Насладиться музыкой великих композиторов; увидеть сцены из опер и балетов; тут же получить исчерпывающие сведения о них самих, а также об эпохе, о развитии искусства вообще и в связи с искомым персонажем в частности. Звук, видео и гипертекст. Перечислять можно долго... "Multimedia Stravinsky", Microsoft.



Средства мультимедиа позволяют вашему компьютеру стать поистине кем угодно! В данном случае — гидом-чиччероне по Мексике и окрестностям Мехико.







ваний типа "Setup" и "Smart" не должно вызывать удивления.

Но "все хорошее" быстро кончается. И "R-Time" уже полгода находится в "свободном полете", то есть, в поисках инвестора. Виктор Петрович Смирнов, глава фирмы, сказал мне, что самостоятельная работа, конечно, лучше, но какой хозяин не желает роста и развития своего детища? А конкуренция у нас, сами знаете — в Москве около 500 фирм, занимающихся компьютерами...

После этого грустного повествования я просто не могла не задать вопрос: "Так чем же "R-Time" выгодно отличается от остальных?" На что Виктор Петрович гордо ответил: "Мы первая российская фирма, которая 15 октября 1994 года откроет свой компьютерный салон в ГУМе. И потом, чисто мультимедиа занимается не так уж много фирм..."

Загадочное слово "мультимедиа" сначала поставило в тупик. Потому требовалось объяснение.

Итак: до сих пор не существует четкого понятия, что это такое. Но сообразить все же можно. Вероятно, загадочное слово станет ясней, если первую его часть приравнять к понятию "сок — мультивитамин", а вторую — к "масс-медиа", то есть, средствам массовой информации.

Прогресс — дело тонкое. Приведем пример: во всем мире постепенно компакт-кассеты вытесняются компакт-дисками. Которые, в свою очередь, вытесняются цифровыми кассетами, которые... — и так далее, в духе "Дома, который построил Джек".

К чему здесь "мультимедиа"? А к тому, что с появлением компакт-дисков появилась возможность соединить в одно целое компьютер, модем, факс, музыкальный центр, радиоприемник, видеоплеер, игровую приставку, телевизор, библиотеку, фотостудию...

Каким образом? Об этом далее.

Все мы знаем, что компьютер — электронный друг человека. Но используем его часто лишь в качестве пишущей машинки, либо редактора текста, либо счетно-программирующего устройства. На самом деле, умные люди давно сообразили, что цифровая запись аудио или видео компакт-диска близка цифровому компьютерному способу записи и считывания информации.

С этого все и началось. Многие, вероятно, уже видели (хотя бы и на экране телевизора) фотоаппарат нового поколения, который не требует ни фотопленки, ни времени на ее обработку. На одном "сиди" может уместиться порядка нескольких тысяч слайдов!

То же самое с видеокассетой. Один фильм пишется на двух компактах, и увидеть его можно прямо-таки "не отходя от кассы", то есть, на экране компьютера.

На том же самом экране вы можете вызвать изображение шкалы радиоприемника и "ловить" радиостанции с помощью "мышки". Такие вот кошки-собачки-примочки...

Вся Британская энциклопедия уместится на двух дисках, и вы сможете не только прочитать ее на экране своего дорогого (или не очень) "умного друга", но и увидеть ожившие сцены, скажем, из древнегреческой жизни, или посмотреть на битву при Ватерлоо глазами Наполеона...

Относительно компьютерных игр сказать ничего не могу. Просто язык не поворачивается. Потому что это уже не игры, а настоящая "новая реальность". Не какая-нибудь третьесортная бесцветная графика с неудобоваримой музыкой, а настоящий фильм, в котором один из героев — вы. И от того, как вы поступите, зависит финал. И что будет в конце, не знает никто...

Заманчиво, не так ли? Так. Но еще больше привлекает возможность купить все это в "Главном универсальном магазине" страны. Фирма "R-Time" планирует организовывать там нечто вроде шоу, установив проекционный аппарат, который будет показывать наиболее интересную подборку игр и демонстрировать волшебные возможности средств мультимедиа.

На самом деле эти средства могут использоваться не только в качестве "развлекаловки", но имеют и прикладное применение. Например, фирма "Курортпроект", сняв на камеру некий ландшафт, получила возможность "встроить" в него свои здания, затем вывести все на экран и посмотреть, как это будет выглядеть на самом деле. Таким же способом сейчас ведется реконструкция ряда исторических зданий — на изображение современных "руин" накладываются старые фотографии. Результат, я думаю, не замедлит сказаться. Что из этого выйдет, мы с вами еще увидим...

Когда узнаешь о таких возможностях, скрытых в, скажем, пожалуй, привычном компьютере, челюсть поневоле падает на стол, а глаза округляются и у тунгуса. Подобное произошло с покупателями из Донецка, которые не представляли, что компьютер может звучать получше, чем музыкальный центр.



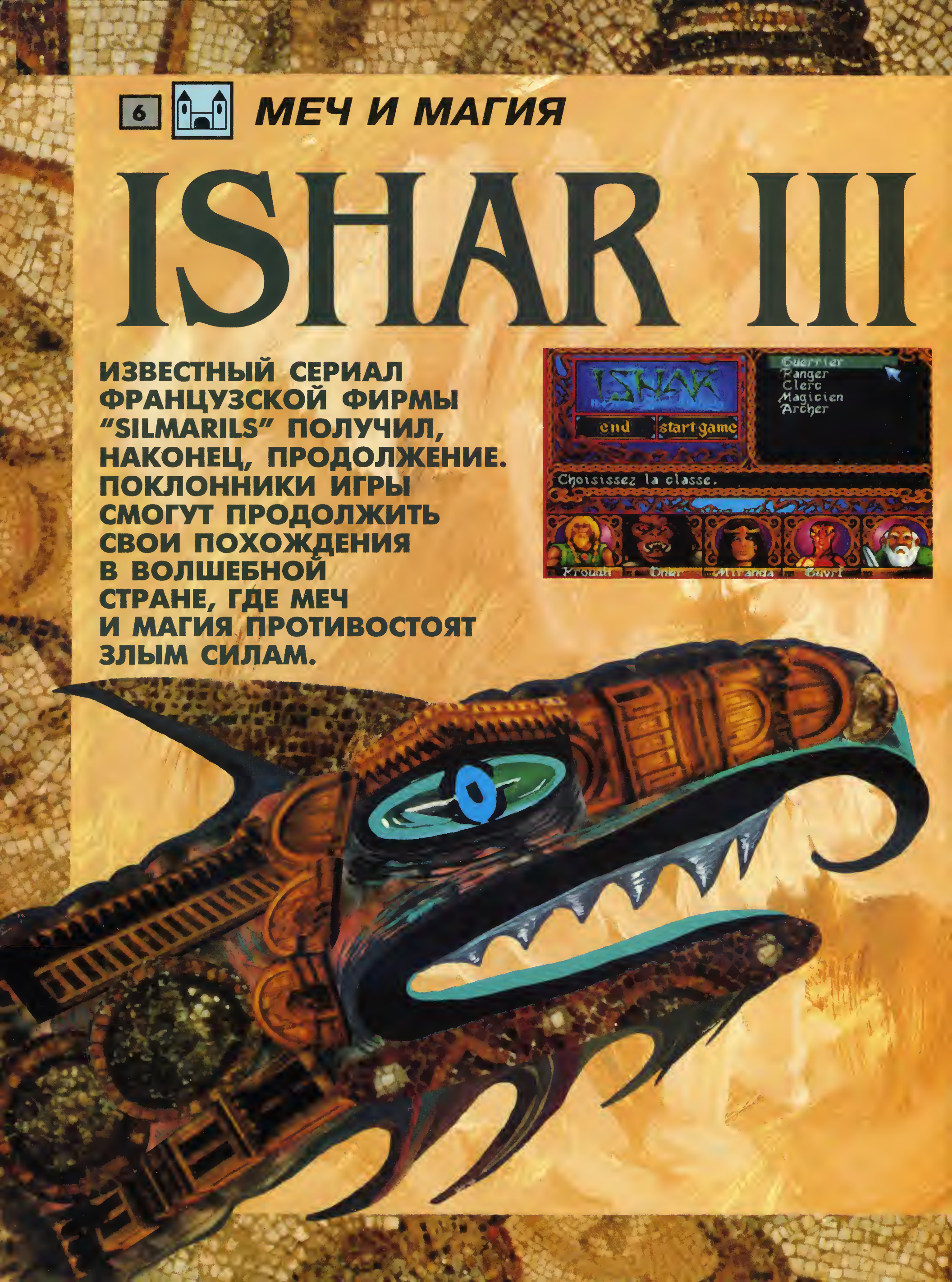


Все к услугам любознательных туристов. Имея компакт-диск "Distant Host: Mexico", вроде бы даже и не обязательно посещать страну. Вы можете заглянуть даже вглубь веков.

Насмотревшись и наслушавшись таких всяких разных штучек, прямо таки ощущаешь поступь прогресса. И кажется, что он дышит тебе в затылок. Лишь бы не прошел мимо...

Наверное, вот так незаметно времена и меняются. И, несмотря на проблемы ежедневной борьбы за существование, хочется жить. Интересно потому что.

Наталья ПОЛЕТАЕВА



ISHAR III

ИЗВЕСТНЫЙ СЕРИАЛ ФРАНЦУЗСКОЙ ФИРМЫ "SILMARILS" ПОЛУЧИЛ, НАКОНЕЦ, ПРОДОЛЖЕНИЕ. ПОКЛОННИКИ ИГРЫ СМОГУТ ПРОДОЛЖИТЬ СВОИ ПОХОЖДЕНИЯ В ВОЛШЕБНОЙ СТРАНЕ, ГДЕ МЕЧ И МАГИЯ ПРОТИВОСТОЯТ ЗЛЫМ СИЛАМ.





Ishar 3 — это игра для поклонников жанра Role Play Game — RPG. Действие ее разворачивается в королевстве Арборея, созданной воображением команды Silmarils. Игра прекрасно сделана, отработана и классична по своей концепции.

Наверняка, многие из вас уже успели вдоволь наиграться в прекрасные для своего времени сильмариловские игры: Cristall of Arborea, и две предыдущих Ishar (кстати, две последние у нас можно было приобрести у "Совина" даже с русскими описаниями). Как вы помните, в Ishar 2 Мэссажерам удалось освободить остров Заш от власти захватившего его Шандара. И отвоеванный город назвали Корэн Баир — именем, заимствованным у северных народностей. Сам Шандар в конце концов вроде бы был убит.

Но, увы, (или ура — для создателей этой игры, да и для нас тоже) — ему удалось скрыться в параллельном мире. Его тело было умерщвлено, но его черной душе удалось выжить. Теперь она блуждает в других пространственных измерениях в поисках подходящей оболочки, для того, чтобы воплотиться вновь. И вот Шандар наметил для своих черных целей тело Вонратакса, великого Бессмертного Дракона из Бита (он получил дар бессмертия за то, что помог Каосу в битве на Сите). И как только начнется слияние двух лун на небесах, Шандар, возрожденный в теле Вонратакса, возобладает невероятной, беспредельной мощью.

Итак, цель игры — помешать возрождению черного мага. Для этого, увы, придется убить дракона. Другого пути нет. Поскольку Вонтаракс бессмертен и неуязвим, надо действовать хитростью и умом.

Пораскинув этим самым умом, ваша команда любителей приключений решает отправиться в прошлое, в то время, когда великий дракон еще не был бессмертным (в таком случае, правда, становится неясным исход битвы на Сите, но...). Переходы из одной временной эпохи в другую осуществляются через специальные "врата времени" (наподобие Ворот Ультимы).

Как видите, в третьей "серии" сюжетный ход более интересен, чем в двух предыдущих. Кроме того, в ней больше





Вам предоставляется возможность попутешествовать не только "по странам и континентам" но и сквозь время. Вашему взору откроются удивительные миры, полные сказочного очарования. Silmarils не зря носит свое название.







новаторских функциональных возможностей.

В самом начале игры вы выбираете героев, с которыми вам предстоит начать это увлекательное приключение: вы выбираете их расу, социальное положение и пр., все, что полагается. Это обычно. Но что действительно отличает эту игру, так это дальнейшие возможности управления командой. По ходу дела вы будете встречать различных людей (и нелюдей). Помимо разговоров и драк с ними, вы также сможете привлекать их на свою сторону, вербовать, увлекая их идеей или материальными благами. Вы также при необходимости сможете заменять членов вашей команды на тех, кто, по вашему мнению, более годится для выполнения поставленной задачи. Таким образом можно



Загляните вглубь души волшебницы Миранды. Вы обнаружите немало интересного.

Принципиально в игре изменилось немногое — "Ishar" остался типичной ролевой игрой со столь же типичным игровым интерфейсом, вот разве что образы встречающихся персонажей явно не рисованные, а оцифрованные, то есть введенные в компьютер через видеокамеру.

привлечь на свою сторону опытного и сильного бойца или же искушенного волшебника. И здесь-то начинается самое интересное. Для замены персонажей в игровом меню есть специальная опция-иконка, позволяющая "отправлять в отставку" обреченного вами героя. Но здесь выясняется, что незыблемые ценности демократии вовсю действуют и в мире Ishar. Члены вашей команды ставят вопрос на голосование и, если у вас не наберется необходимого числа голосов, тогда единственным выходом, если вы не откажетесь от своих намерений, становится физическое устранение (какой ужас!) мешающего персонажа.

Но и на этом проблемы не кончаются. Еще со времен Дж.Р.Толкиена известно, что различные расы миров "фэнтези" не всегда ладят друг с другом, в частности, гномы и эльфы. Поэтому, если ваша команда состоит, скажем, из двух гномов и двух эльфов (помимо вас самого), и возникла прискорбная необходимость избавляться от одного из гномов, то скорее всего оставшийся гном начнет косо смотреть на эльфов, и все может кончиться кровавой местью оставшегося гнома за своего маленького, но крутого товарища.

По мере продвижения к желаемой цели — битве с драконом, вы можете встревать в различные истории с собственным сюжетом — дополнительные, вторичные по значению миссии. Многие из них позволят вам накопить необходимые материалы и информацию для финальной битвы с великим Вонтараксом.

Управление отдельными персонажами обычно — мышкой вы "кликаете" на тот или иной предмет и вкладываете его в руку героя; если это битва, то щелчок мыши на врага — и избранное оружие обрушивается на его голову. Как всегда, в Ishar прекрасно проработаны возможности колдовать. Для волшебников существует собственное меню, состоящее аж из тридцати пунктов! Сохранено и традиционное приготовление различных волшебных "микстур" из произвольных ингредиентов.

Графическое решение игры также поднялось на несколько ступенек, по сравнению с первыми "сериями". Правда, движение по плоскости по-прежнему происходит от одной графической ячейки к другой "a la Lands of Lore", но декорации и пейзажи настолько красивы, что недостаток плавности незаметен. Еще, к сожалению, можно отметить, что во время боя в движениях нет детальной проработки, интересных мелочей.

В общем, вашему вниманию предлагается игра в самом-самом классическом виде, но очень интересная.

ТЕХНИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ:

Для игры необходим IBM-совместимый компьютер; процессор не ниже 386 SX 33 Mhz; 2 Mb RAM; графика VGA; операционная система DOS 5 и выше; звуковые карты: Sound Blaster, Sound Blaster Pro и совместимые; keyboard, mouse



CASTLES II
SIEGE & CONQUEST

Как обидно пасть от руки любовника жены, да еще собственного подданного. Увы, именно такая судьба постигла Эдуарда II Плантагенета. Бедняге так и не дали поцарствовать всласть. Зато все возможности для этого теперь есть у вас.

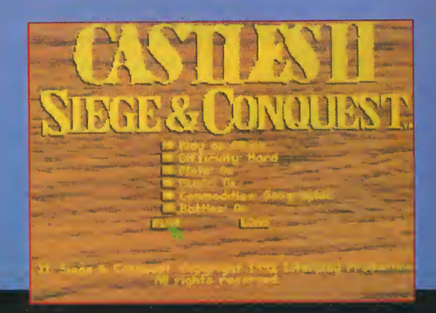
Бои, хитроумные планы, поиски победы – такова военно-историческая игра, которая долго будет держать вас в напряжении.

Итак, перед нами Castles II. Причем в CD-варианте, с великолепной музыкой в духе средневековья, которая вас сопровождает на протяжении всей игры, и периодическими вкраплениями видеокадров. Обстановка игры переносит нас в начало XIV века, в старую добрую Британию, находящуюся под рукой короля Эдуарда II Плантагенета (потомка Ричарда Львиное Сердце). Военная система английской короны строится на недавно введенном институте наемничества, преимущества которого перед рыцарскими дружинами подтвердила случившаяся вскоре Столетняя война.

Но неспокойно в Британском королевстве. Король Эдуард II постоянно конфликтует с гордыми баронами, и страна находится в состоянии перманентной междоусобицы. В конце концов баронам (во главе которых стоял любовник королевы, некий Роджер Мортимер) удалось низложить и убить своего сюзерена. Вот такая веселая история (интересующиеся могут почитать "Проклятых королей" Дрюона).

Поскольку королевский трон так или иначе, рано или поздно, но станет вакантным, есть смысл включиться в борьбу за лидерство. Трон еще теплый, но к нему уже протянулось множество цепких рук. Вы можете по своему усмотрению возглавить одну из благородных семей того времени: Альбион, Бургонд, Анжу, Валуа или Арагон. Другие семейства, ведомые компьютерной волей, будут по мере сил всячески вам препятствовать.

Итак, вам предстоит подчинить своей власти Британское королевство. Вы будете усмирять, свергать и захватывать. У вас в руках три инструмента, три рычага, которые должны будут перевернуть этот мир: армия, администрация (управление) и политика (обратите внимание, сегодня набор не изменился). Свои начальные ресурсы вы мудро распределите по этим трем направлениям и начнете потихоньку наращивать потенциал.





Мрак Средних веков, замки, церковники, ропщущие вассалы, завистливые и коварные соседи, горстка головорезов, готовых изменить в любой момент – как здорово погрузиться с головой в эту атмосферу, сидя у себя дома в уютном кресле, в конце XX века!



Каждому свое: кто-то полагается на мощь своих мышц и быстроту реакции и его не оторвешь от Golden Axe, другой любит побродить по лабиринтам, постепенно набираясь сил и ума-разума в очередном "Бехолдрике", но вполне вероятно, что оба они не смогут оторваться от политических коллизий и экономических замыслов Castles.

Естественно, вам предстоит построить вашу цитадель, иначе, что же это за Castles? Как и в первой игре, вы выбираете место (не забывайте принимать во внимание агрессивность и коварство соседей); руководствуясь своим архитектурным вкусом, намечаете контуры будущего замка (ставите фундамент), регулируете высоту стен и форму башен (по ходу дела на экране появляется меню с пиктограммами деталей замка). Время строительства зависит от того, какие материалы были использованы в качестве исходных и какое количество людей осуществляло ваш замысел. Важно, чтобы это было недолго, пока на вас не успели напасть. Будет обидно, когда почти готовый замок будет предан огню коварными соседями. Помните, что вы ограничены в финансовом плане, а кроме строительных подрядчиков вам надо оплачивать труд и наемных войск. Если же случится так, что свою казну вы истратили на строительство, то вполне вероятно, что в один прекрасный день ваши головорезы примут предложение о службе более рачительному хозяину и бодрой толпой свалят прочь со двора, предоставив вас вашим собственным горестным размышлениям.

Построив крепость, не забывайте, что ваш оплот предназначен не только для обороны, но и для обозначения того, что окружающие его земли находятся в вашем владении. Поэтому за строительными и военными заботами не забывайте о третьей стороне дела — административно-экономическом управлении.

Если помните, то дело происходит в период расцвета феодализма, и потому в вашем подчинении крепостные крестьяне, которые гнут на вас спину, за что вы милостиво облагаете их налогом. Удачно выбранное время (после сбора урожая) и размер собираемых податей могут здорово облегчить жизнь.

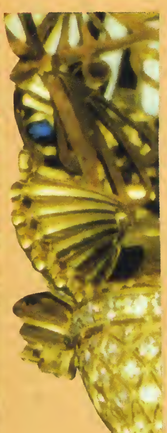


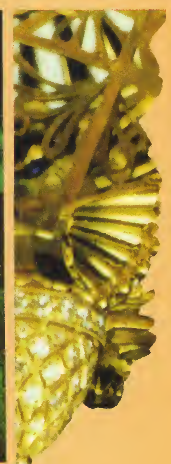
Кроме того, у вас есть возможность действовать дипломатическим путем — заключать и разрывать союзы, строить интриги, сманивать наемных солдат соседа, выуживать информацию и пр.

"Цель оправдывает средства" — говаривал некий флорентиец. В Castles II эти средства могут быть весьма разнообразны и у вас есть возможность явить себя миру в качестве вдумчивого и решительного стратега, вдохновенного зодчего и опытного менеджера. Остается только добавить, что в игре разработано удобное управление ограниченным набором команд, а некоторая повторяемость эпизодов ни в коем случае не делает Castles II менее увлекательной игрой, чем ее предшественница.

ТЕХНИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ:

Для игры необходим IBM-совместимый компьютер; процессор 386 DX и выше; 4 Mb RAM; графика VGA; для версии CD ROM – CD ROM Drive; операционная система DOS 5 и выше; звуковые карты: PC Speaker, Saund Blaster и совместимые; keyboard, mouse



Похоже, тенденция смещения игрового центра тяжести от примитивных по сути игр, типа пэкмена, к играм высокого уровня сложности становится все более явной. Один из последних опусов первого рода (Risky Wood, что-то вроде этого) прошел практически незамеченным, а один из последних опусов второго сорта — Settlers (он же Servcity) — стремительно набирает очки. Эта игра, созданная фирмой Strategic Simulations при участии Blue Byte, продолжает традиции "цивилизационных" стратегических игр, типа Populuos, Genesia, Simcity. Но здесь можно отметить еще одну, "внутреннюю" тенденцию. От весьма схематично-условной мейеровской Civilasation, где основной упор был сделан на идее и глобальности стратегии, через игры типа Centurion, где войска можно было увидеть уже не только в виде довольно абстрактного значка, создатели игр постепенно все более "очеловечивают" свои творения, опускаясь (или поднимаясь?) до уровня отдельно взятого персонажа (напоминаем, что речь идет не о RPG, а о стратегиях). И вот в Genesia мы уже видим конкретного пахаря, строителя или лесоруба, можно даже проследить их старение и смерть. В Settlers же иллюзия "настоящей" жизни усилена тем, что все действие протекает в реальном времени, то



есть нет никаких "турнов". Поэтому действовать надо быстро, не забывая, однако, при этом думать. Анимация персонажей настолько проработана, что, есть даже различия походки, например, строительного рабочего и рыцаря. И если в той же Genesia движения персонажей, особенно в процессе боя, все же довольно условны, то здесь во время сражения можно видеть, как бойцы пригибаются, совершают обманные движения и подпрыгивают, уклоняясь от удара (там и там размеры персонажей примерно одинаковы — "не больше леммингов").

Как мы и говорили, игра имеет множество достоинств и может удовлетворить самый взыскательный вкус. Но, наверное, было бы неправильно умолчать о некоторых присущих ей (впрочем, не только ей) недостатках. Общий для, наверное, всех стратегий со "строительным" уклоном недостаток — замедление игры на финальных этапах и сложность управления — в Settlers поистине невыносим. При наличии сотни зданий и свыше тысячи человек населения можно по полчаса таращиться на экран, где ничего не происходит. При этом запутаться, где вы что построили — пара пустяков. Кроме этого в игре есть ряд графических пунктов меню, назначение которых понять крайне затруднительно даже при наличии руководства. И последнее — игре совсем не помешали бы воз-

Если вы строите "гражданские" сооружения вблизи границы, не забывайте подкреплять их военными заставами. Либо же внимательно следите за соперником с другой стороны границы, иначе очередной захват им куска земли приведет к потере ваших зданий.

можность вести торговлю и устанавливать дипломатические отношения.

Завязка игры обычна – имея некоторый начальный потенциал, в виде людей и запасов материалов, вам необходимо построить жизнеспособный и мощный домен (или же королевство, поскольку, как указано в титрах игры, это "сценки из жизни феодалов"), чтобы в конечном счете владычествовать над миром. Вы строите дороги, здания различного назначения (всего их более 20 разновидностей), добываете сырье, производите орудия труда и вооружение, выращиваете хлеб, разводите свиней, ловите рыбу и время от времени подвергаетесь военным набегам соседей, которые норовят оттяпать у вас кусочек земли пожирнее. Здесь главное – правильно спланировать место расположения взаимосвязанных объектов: если железорудная шахта будет слишком далеко от сталеплавильной

С такими "орлами", как эти, много не навоюешь, но у вас есть все возможности воспитать из них настоящих воинов — почаще устраивайте турниры.





мастерской, а та от оружейной и все это не близко от замка-хранилища, то неизбежные временные задержки, связанные с доставкой материалов, приведут вас к проигрышу. Схема, в общем-то, достаточно проста, но у вас есть практически бесконечное количество вариантов ее осуществления. Вы можете играть в одиночку (в тренировочном или обычном режимах), с компьютерными противниками (от одного до трех из десяти возможных), с партнером-человеком (при помощи двух мышек или же по модему). При этом в игре предусмотрена возможность выбора размеров мира (от этого зависит продолжительность игры) и возможность задавать различную конфигурацию земной поверхности (по принципу случайных чисел), количество гор, озер, лесов и полезных ископаемых. В режиме свободного соперничества с человеком или компьютером можно по своему желанию задавать начальное количество запасов у себя и соперников, темп прироста населения и "интеллектуальный уровень" супротивников (соответственно, красные, зеленые и синие столбцы рядом с "портретами" персонажей). Те, кто считает себя искушенным стратегом и тактиком, могут испытать мощь своего разума в режиме Mission, где на тридцати уровнях вам будут противостоять десять компьютерных негодяев. Здесь все условия задаются автоматически и за вами остается лишь право выбора места дислокации вашей главной цитадели. Впрочем, на последних уровнях и это право отбирается — вас забрасывают в самое сердце глухого горного массива.

Вам будут противостоять десять правителей-соперников, различающихся по силе, коварству и агрессивности. 1) Lady Amalie — в целом довольно



безвредная дама, судя по всему, с хорошим воспитанием. В основном занята своими собственными делами. 2) Kumnpy Onefinger (Однопалый) — неприятный тип. Обладает враждебным характером, и больше всего на свете любит золото. 3) Balduin, a former monk (бывший монах) — крайне неуравновешенный характер, но он прежде всего беспокоится не о нападении, а о защите своих земель и зданий. 4) Frollin — его непредсказуемое поведение всегда изумляет вас. Он "ворует" земли, которые еще не заняты. 5) Kallina (Воительница) — она боец, ее тактика — блокировать прежде всего пути подвоза продовольствия. 6) Rasparuk the druid (Друид) — его тактика заключается в накапливании больших запасов сырья. Действует, прежде всего, хитростью. 7) Count Aldaba (Герцог) — хорошенько охраняйте свои хранилища, поскольку он агрессивен и точно знает ваши слабые места, где ему атаковать. 8) The King Rolph VII — благоразумный, осторожный правитель, без очевидных слабостей. Он постарается воспрепятствовать поставкам необходимых вам материалов. 9) Homen Doublehorn (Викинг) — он самый агрессивный из ваших соперников. Наблюдайте за своими зданиями тщательнее, иначе он может внезапно захватить их. 10) Sollok the Joker (Шут) — хитрый и отвратительный противник. Он попытается прервать вам поставки сырья в самом начале игры.
Не боитесь? — Пробуйте!

ТЕХНИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ:

Для игры необходим IBM-совместимый компьютер. Процессор не ниже 386DX; 2 Mb RAM; графика VGA/SVGA; операционная система – старшие версии DOS; звуковые карты: Sound Blaster Pro, Roland; Mouse



THEME PARK

НУ ТАК И ЕСТЬ! РАЗРАБОТЧИКИ ВСЕ БОЛЬШЕ И БОЛЬШЕ ТЯГОТЕЮТ К СОЗДАНИЮ СТРАТЕГИЙ — ЭКОНОМИЧЕСКИХ СИМУЛЯТОРОВ. ХОЧЕТСЯ ВЕРИТЬ, ЧТО ТВОРЯТ ОНИ, ИСХОДЯ НЕ ИЗ СОБСТВЕННЫХ ПРИСТРАСТИЙ, А, ОРИЕНТИРУЯСЬ НА ЗАПРОСЫ МАСС. СЛЕДОВАТЕЛЬНО, — ЭТО ВЕЛЕНИЕ ВРЕМЕНИ? УРА, ИГРАЕМ В THEME PARK!

Отлично, вы построили то, что хотели и запустили посетителей. Вот они все, как на ладони, со всеми своими поступками и даже помыслами. Внимательно понаблюдайте за ними. А накопив информацию, принимайте решения. Возможности для этого есть — вон меню какое. И еще подменю...



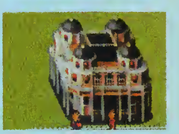




Аэрофотосъемка показывает, что людям приходится подолгу идти от одного аттракциона к другому. В будущем, наверное, надо будет приблизить их друг к другу, но, наверное, не за счет кафе и, пардон, туалетов. А то возникнут проблемы совсем другого толка.






Тема стратегических, управленческих игр, в духе Sim City, явно властвует над умами разработчиков, таких произведений становится все больше и больше.

На этот раз Bullfrog и Electronic Arts предлагают вам стать директором развлекательного городка аттракционов в парке. В трехмерной проекции ваш городок будет расти и развиваться. На территории парка появятся все построенные аттракционы, по дорожкам начнут ходить посетители.

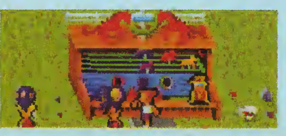
Поначалу может показаться, что игра совершенно несерьезная и вообще простая — понаставил побольше аттракционов и стоек с едой, провел дорожки, да и все дела. Но через некоторое время начинаешь осознавать, что происходит в игре, и вот тогда оторваться от нее совершенно невозможно.

Вы должны учитывать все параметры, чтобы победить своих конкурентов: дизайн вашего парка, аттракционы, киоски и бары, персонал и т.д. Необходимо поддерживать исследовательские работы, чтобы создавать новые аттракционы, управлять складами товаров для киосков (сахар, шарики, напитки и т. д.), вести переговоры о закупке этих товаров, быть бдительным в отношении конкурентов, отвечать на требования рабочих и пр.

Посетители парка не являются бессловесными и безропотными и также способны доставить вам массу хлопот и переживаний. Самыми беспокойными среди клиентов являются, безусловно, дети. Эти сопляки никогда не бывают довольны, они хотят, чтобы было больше аттракционов, больше киосков, больше того, сего... и конечно, как можно дешевле! Вы будете следить за жизнью этих прелестных детишек, вы увидите на экране, как они стоят в очереди, прогуливаются, едят мороженое, покупают шарики, как их тошнит, когда они сходят с большой карусели, ну и, конечно, как они швыряют повсюду промасленную бумагу.

К счастью, при помощи специального пункта меню вы можете поиграть в телепатию. У посетителей, что ходят по парку, иногда возле голов возникают "фуметти" — облачка с мыслями (как в комиксах) по поводу вашего парка и обслуживания в нем. Облачка бывают черными (для "ругательных" мыслей) и белыми (для "хвалительных"). Покопавшись в этих мыслях, можно извлечь ценные сведения относительно уровня сервиса, и на их основе делать соответствующие выводы. Кроме критики, в

В игре около 20 сооружений, которые вы можете разместить на территории парка. И это не считая аттракционов!







Если на "продвинутом" этапе, настроив множество высококлассных аттракционов, вы вдруг решите заняться благотворительностью, то начинать можно с самого себя: вы можете смело повысить цены на билеты, все равно посетители будут в восторге.

ТЕХНИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ:

для игры необходим IBM-совместимый компьютер; процессор не ниже 386 DX; операционная система MS-DOS 5.0 или Microsoft Windows 3.1 и старше; не менее 4 Мб RAM; видеокарта на 256 цветов; CD-ROM Drive; звуковые карты: Sound Blaster или Adlib

мыслях детей можно прочесть и прочие намерения или желания, типа "я хочу пить", "я хочу в туалет" и т. д. Другая иконка позволяет просканировать каждый персонаж. В результате вы можете узнать, насколько часто персонажи посещают парк, остались ли у них деньги и т. д.

Постепенно аттракционов на территории парка становится все больше, а посетители все больше и больше захламляют его территорию мусором, так что хлопоты менеджера увеличиваются пропорционально доходам.



ДЕТЯМ ДО ШЕСТНАДЦАТИ И ДАЖЕ СТАРШЕ – THEME PARK МОЖНО ТОЛЬКО ВСЯЧЕСКИ РЕКОМЕНДОВАТЬ. ДА И ВЫ САМИ... УВЕРЯЕМ ВАС, ЧТО ПРОЕКТИРОВАНИЕ И СООРУЖЕНИЕ РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫХ АТТРАКЦИОНОВ – ЗАНЯТИЕ НИЧУТЬ НЕ МЕНЕЕ УВЛЕКАТЕЛЬНОЕ, ЧЕМ, БЕЗУСЛОВНО, ПЕРВОСТЕПЕННОЙ ВАЖНОСТИ ЗАДАЧИ СООРУЖЕНИЯ ФОРТОВ-КРЕПОСТЕЙ ИЛИ РАКЕТНЫХ КОСМИЧЕСКИХ БАЗ.

Число сооружений в игре довольно велико, среди них карусели, тиры, киоски по продаже мороженого, гамбургеров и воздушных шариков, короче, все необходимое, вплоть до туалетов. В игре придется думать о всех вопросах, вплоть до самых мелких, даже о содержании сахара в мороженом, которым кормят посетителей (чтобы не сердить Ассоциацию здравоохранения).

Количество опций, разнообразных функциональных возможностей и тактических приемов позволит превосходно провести время тем, кому лень ехать в настоящий парк аттракционов.

Основное достоинство Theme Park заключается в его зрелищности. Конечно, есть небольшое количество текстовых экранов, предоставляющих необходимую информацию, но основное — это графика. Графика настолько четкая, что вы можете разглядеть все детали, и просто смотреть на происходящее не менее интересно, чем играть.

MASTER



Master of Orion, фирмы Microprose, вышедший в конце 1993 года, сразу получил массу положительных отзывов и признание среди поклонников стратегических головоломок, а также любителей космических баталий. Создателям игры удалось органично соединить в "Орионе" набор изощренных тактических приемов со зрелищностью космических сражений (разноцветные лучи супероружия, взрывы в пустоте — это красиво). К чести Microprose, на достигнутом они не остановились, выпустив одна за другой три версии игры. Но ближе к делу.

В Master of Orion вы, не размениваясь на мелочи, типа владычества над отдельной планетой, лелеете имперские амбиции в отношении целой галактики. Цель достигается легче всего военными средствами (увы, весь опыт земной цивилизации дает нам примеры именно такого рода). Но, чтобы вооружить и построить мощную звездную флотилию — залог будущих побед, необходимо иметь развитую экономику, торговлю, заключить выгодные союзы с соседними расами

OF ORION

и раскинуть разветвленную разведывательно-диверсионную сеть. Однако для противников насилия в игре предусмотрена возможность и ненасильственного прихода к власти (при условии более двух соперников). Такая возможность – регулярно собирающийся Высокий Совет (High Council), на котором представлены все расы. Один из двух явных лидеров будет избран Императором Вселенной, если ему удастся собрать более двух третей голосов. Поэтому, если вы играете за людей, являющихся превосходными дипломатами (и торговцами), то концовка игры таким образом может наступить довольно быстро. При других вариантах добиться благожелательного к себе отношения со стороны соседей будет сложнее. Кроме человеческой расы, вы можете порадеть за интересы еще девяти галактических народов: птицеподобных Alkari, являющихся прирожденными пилотами; людей-кошек Mrrshans (их пушки разят без промаха); медвежьей расы Bulrathi, которым нет равных в наземных схватках; небелковых существ Silicoid, способных жить на планетах с любыми условиями; мудрых Psilon, продвинутых в науках; лягушкообразных Sakkra, размножающихся, как кролики; устрашающих, но технически подкованных человеко-змей Meklar; трудолюбивых, как муравьи Klackon; наконец, непревзойденных шпионов – Darlok. В конечном счете, выигрывает тот, кто с самого начала ухитрился освоить наибольшее количество планет. В этом отношении (как и в других основополагающих принципах) Master of Orion действительно напоминает Civilisation, с которой его любят сравнивать. В остальном же эти игры различаются довольно сильно. В Civilisation торговые и дипломатическо-шпионские действия относительно зримы, в отличие от весьма условных боевых действий, с, пожалуй, чересчур сильным фактором случайности (слишком невероятно, когда крейсер вдруг разбивается об оборону легиона). В Master of Orion наоборот – торговля и разведка лишь заявляются, а потом мы можем наблюдать только итоги наших решений, но боевые действия весьма детализированы (они проходят в специальном игровом поле, как в RPG), с возможностью выбора различных функций и тактических приемов. В третьей версии Master of Orion добавлены несколько вспомогательных подсказок функциональных клавиш (F1-F10), позволяющих поочередно просматривать ваши планеты, строящиеся и готовые корабли, а также определять планеты, на которые нацелился ваш вероятный противник (но для этого необходим соответствующий уровень технологии вашей цивилизации). В третьей версии можно загружать записанные игры из второй, сохраненные же игры первого варианта “Ориона”, увы, будут лишены разнообразия третьей версии. Расширены также дипломатические функции: теперь вы можете заключать и расторгать пакты о ненападении, мирные договоры, военно-стратегические альянсы (союзники автоматически голосуют за вас на Высоком Совете), объявлять соседям войну и обмениваться технологиями.

ТЕХНИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ:

для игры необходим IBM-совместимый компьютер; процессор не ниже 386 SX; 2 MB RAM; операционная система DOS 4 и выше; графика VGA; звуковые карты – Sound Blaster Pro, Roland; keyboard, mouse

МУЛЬТИМЕДИА — МУЛЬТИБИЗНЕС С ПРИЦЕЛОМ НА БУДУЩЕЕ

Опыт подсказывает: "Скажи, что такое, по-твоему, Multimedia, и я скажу, кто ты". Виктор Смирнов, президент московской фирмы R-Time, охотно поделился с "Видео-Ассом" своими взглядами на мульти, на медиа и на многое другое.

Видео-Асс: Так что же, по-вашему, означает этот термин — "Multimedia"?

Виктор Смирнов: На мой взгляд, мультимедиа — это аудиовизуальные, информационные, коммуникационные и другие новоприобретенные свойства компьютера.

В-А: После того, как компьтерное "железо" получило необходимые пользователю свойства, нужно "оживить" его программным обеспечением. Но, по нынешним стандартам, иначе, чем на CD-ROM полноценный мультимедиа-продукт не разместить. Поэтому плавно перейдем к "сидишникам". По какому принципу вы подбираете диски?



В.С.: У нас есть каталог из 4,5 тысяч наименований дисков — пока мы берем все, что можем получить, хотя стараемся получать новинки, и диски имеющие репутацию. Но такого отбора, что "Это мы берем, а это не берем", у нас нет. Сейчас у нас более 100 наименований одних только неигровых дисков — звуковые эффекты, слайды (очень живописные картины), программы freeware, справочники, энциклопедии. Проблема в том, что очень часто в сборники (по нескольку десятков или даже сотен наименований на диске) или в сборники компактов (десяток CD в комплекте) записаны программы без описаний, есть только список, какая программа относится к какому типу. Бывает, ночи хватает только на то, чтобы ознакомиться с этим списком. А сколько времени нужно, чтобы разобраться с каждой программой...

В-А: Вы говорите слайды. А в каком они формате?

В.С.: Большинство картинок в стандартномых графических форматах, но есть и в Kodak foto CD. Средства Multimedia сегодня находятся в стадии очень динамичного развития. Пока стандарт Кодака имеет ряд ограничений: фиксируется только один кадр, и к тому же снимать приходится с большой выдержкой, поэтому пока сложно снимать динамические события, типа спортивных состязаний. Поэтому приходится переносить изображение на CD с фотопленок. Но и на такую услугу есть спрос, и он постоянно растет. Надо полагать, не случайно. На фирме Kodak работают умные люди. На "Западе" привыкли, что у них за месяц многое меняется, а на российском, не очень денежном рынке, негоже выставлять сырой продукт. Год назад нам предлагали интересную видеоплату, которая давала компьютеру возможности телевизора, но с ограниченными программами — было ясно, что из "железки" можно было вытянуть гораздо больше. Да и стоимость платы — 450$ превышала цену телевизора. Мы решили подождать, и не ошиблись. Теперь имеются мультисистемные платы в два раза дешевле и с качественно лучшим сервисом. Резкая кривая изобретений, разработок, внедрений, связанных со всем тем, что мы называем "мультимедиа", должна перейти в пологую, прогнозируемую линию, когда более-менее ясно, что до нового скачка ничего особенного не случится. К этому времени будут наработаны и приличные программы. Ведь как за "бугром" делают? — паяют железку, обеспечивают ее минимальным софтом и дальше смотрят — "А что программисты начнут вокруг этого наворачивать?". Когда появляется приличный программный продукт, показывающий направление развития, и потребительские тенденции, тогда добавляются новые возможности и к аппаратуре. В целом это направление очень динамичное, приносящее плоды, его стоит пропагандировать. CD-ROM с удвоенной скоростью уже позволяет решать многие задачи, в частности, записы-

вать и воспроизводить полнометражное видео. Это обстоятельство позволяет нам говорить: покупайте, минимум год вы не будете жалеть, что потратили деньги на устройство вчерашнего дня. Кстати говоря, восьмибитные игровые приставки считаю именно таковыми. На рекламу этих приставок лучше всего откликнулись китайцы, завалив нас подделками и неплохо на этом заработав. Перспектива — это оснащение аудиовизуальными средствами компьютеров, причем именно в домашней обстановке. Это не просто "игрулька", а и коммуникация, и гигантский информационный источник, и телевизор,и помощник по хозяйству, не говоря уже о работе и обучении.

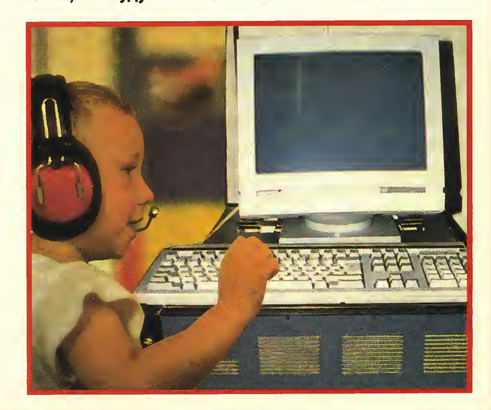
В-А: Как по-вашему, обстоят дела с производством информационных носителей multimedia по эту сторону границы, не лучше ли использовать "свое"?

В.С.: Давайте прикинем. Только чистая заготовка для записи диска CD-ROM стоит у нас 30 долларов, а CD-ROM, выпускаемый массовым тиражом, стоит долларов по 10. Кто будет покупать наш золотой диск? Да еще без качественного описания на бумаге. Не зря же западные диски комплектуются многотомными описаниями, которые к тому же являются и паролями. К тому же я не вижу наших российских отработанных продуктов, которые можно было бы ставить на CD. У нас много светлых голов, которые могут придумать нечто гениальное, выдать замечательный единичный экземпляр. Но я не поручусь, что продукт будет вылизан настолько, что в нем не окажется вируса. Мы пасуем, когда дело доходит до тиражирования. Считаю, что это нужно делать в тесном контакте с западными производителями — они и оборудование уже имеют, да и хиты свои русифицировать (с нашим участием) сподручнее им. Хотя, все это стремительно развивается и у нас, надеюсь, что скоро услышу о реальных результатах.

В-А: Если производить пока не получается, то что делать? (Кто виноват, спрашивать не будем.)

В.С.: Если придерживаться терминологии Чернышевского, то надо идти в народ, просвещать его. Тогда будет спрос, и тогда крупные партии дешевых дисков станет выгодно выпускать здесь. Лично мы имеем достаточно терпения и квалификации, чтобы работать с неподготовленными клиентами. Часто наш покупатель не знает, какова разрядность звуковой карты (и вообще, что это такое). Он на слух определяет: "У, как клево, беру". Но это старшее поколение. Другое дело – дети. Ведь сегодня все чаще бывает так, что компьютер в дом берут для ребенка, который разбирается в технике куда лучше, чем родители. Приходит такой хакер лет двенадцати вместе с главой семьи и заводит совершенно профессиональный разговор с нашими специалистами, в то время, как глава иногда вставляет фразы типа: "Ах, еще видеокарта? Да, да...".

Что-ж, если молодое поколение выбирает не только Пепси, за будушее можно быть спокойным.





РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА QWERTY ПРИ ПОДДЕРЖКЕ ФИРМЫ "АЗИЯ" ПОДГОТОВИЛА К ВЫПУСКУ ПЕРВЫЙ В СВОЕМ РОДЕ КАТАЛОГ ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА CD-ROM, СОДЕРЖАЩИЙ БОЛЕЕ 40 ОПИСАНИЙ. КАТАЛОГ ИЗДАЕТСЯ ТИРАЖОМ 2000 ЭКЗ. И БУДЕТ РАСПРОСТРАНЯТЬСЯ НА ВЫСТАВКЕ WINDOWS EXPO. ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА 3000 Р.









GABRIEL KNIGHT: SINS OF THE FATHERS

SIERRA
386-33, 4 RAM, 585K in DOS,
17 Mb hard, SVGA, mouse
DOS 5.0, Windows

Если вы любители квестов – купите этот диск не задумываясь. Если нет – все равно купите, эта игра не может не понравится. Не думайте, что Sierra заплатила деньги за это описание, просто игра действительно классная.

Герой игры – Габриель Найт – писатель, которого мучают кошмары, причем достаточно осмысленные, насколько это слово применимо к кошмарам, связанные с религией Вуду. Вообще-то он в порядке, не дурак выпить и приволокнуться за дамой, и кроме того ездит на Харлее. Но тут еще в Новом Орлеане, где и происходит все действие, произошла серия убийств, также наводящих на мысли о Вуду. Габриель решает написать роман на эту тему и отправляется на поиски фактов.

У Габриеля есть диктофон, на который он записывает разговоры. Он может позвонить по телефону, если, конечно, знает номер. Он может издалека следить за событиями в парке через специальные трубы для туристов. Это и многое другое вносит в игру совершенно новую тактику, что делает ее особенно интересной. Я уж не говорю о закрученности сюжета, о многочисленный тупиковых версиях и т.п. Sierra всегда всем этим славилась, но тут превзошла саму себя. Даже если вы специалист по квестам, вам потребуются недели, чтобы пройти игру до конца.

Графика выше среднего, а музыка просто великолепна. На сегодняшний день это несомненно лучшая вещь от Sierra.



QUANTUM GATE

MEDIA VISION
386-33, 580K free in DOS, 10 Mb hard, SVGA, mouse, keyboard
Windows 3.1

Не такой уж и далекий 2057 год. Грядет не такая уж и далекая экологическая катастрофа. Все индустриальные нации считают, что осталось лет пять, потом катастрофа станет необратимой.

К счастью, выход есть. Это Оксид Иридия, из которого можно добывать воду, кислород и озон. Правда, залежи его находятся на планете AJ3905, а планета в свою очередь находится в параллельном пространстве. Это в общем-то не проблема, т.к. для проникновения туда уже придуманы специальные ворота, давшие название игре. Беда в другом, планета населена насекомыми, один вид которых убивает людей. Вы – Андрю Гриффин – и должны, с присущей вам сообразительностью, найти способ выжить, чтобы раздобыть этот оксид.

Сама игра попадает под определение «интерактивное видео». В ней примерно 45 минут роликов, в которых занято 30 актеров. Фантазия разработчиков, придумавших параллельный мир, наводит на мысли о безграничности человеческого духа. В общем, есть что посмотреть и есть где развернуться.

Особо хочется отметить музыку. Думается, что, будучи выпущенна на отдельном аудиокомпакте, она бы вошла в какие-нибудь хит-парады. Удивлятся, впрочем, нечего, ведь одна из основных областей деятельности Media Vision – производство звуковых карт, так что в музыке они должны разбираться.

ХИТ-ПАРАД

Наиболее популярные (по итогам продаж) диски CD-ROM

1 Rebel Assault
2 Mega Race
3 Mad Dog McCree
4 7-th Guest
5 Lawnmower Man
6 Who Shot Johnny Rock?
7 Compton's Encyclopedia
8 Return To Zork
9 Journeyman Project
10 Iron Helix
11 Day Of The Tentacle
12 Critical Path
13 Comanche CD
14 Great Naval Battles
15 Indiana Jones IV

Эти и другие диски вы можете приобрести в магазинах "Мальта электроникс" (Садово-Спасская, д. 26, тел.: (095) 975-28-12) и "ТМГ" (Ленинский проспект, д. 87/1, тел.: 134-30 05)

Российское Электротехническое общество Тел.: 925-13-04

Приобрести эти и другие компакт-диски вы можете в ГУМе (переход между Первой и Второй линиями на втором этаже)



В ГОСТЯХ У СОНИ

CD-ROM ДРАЙВ SONY CDU-33A-01



Sony CDU-33A-01 — на сегодняшний день, пожалуй, наиболее популярная модель из всех оптических дисководов CD-ROM, представленных на российском компьютерном рынке. Это недорогой, очень надежный, удобный в обращении аппарат с хорошими техническими данными и привлекательным дизайном. Его охотно используют при комплектации мультимедиа-компьютеров как зарубежные, так и наши отечественные сборщики, а производители качественных звуковых плат обычно предусматривают на своих изделиях в первую очередь именно Sony-интерфейс.

ОСНОВНЫЕ ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Sony 33A — двухскоростной драйв, соответствующий спецификациям MPC-II. При скорости вращения диска до 1060 оборотов в минуту, он обеспечивает передачу данных на уровне 300 Килобайт/сек (тесты показывают 304-314 Кб/сек). В сочетании со средним временем доступа 0.32 сек и встроенной кэш-памятью 64 Кб, это дает хорошую стандартную скорость работы, вполне приемлемую даже для самых требовательных игр типа "7-th Guest" или "Journeyman Project" с быстрой SVGA-графикой. Помимо дисков основных стандартов (ISO-9660 и CD-ROM mode 1-2), драйв Sony работает также с CD-ROM XA и CD-Interactive (интерактивное видео, в том числе Reel Magic), с multisession Kodak Photo CD (цифровые фото), а также с обычными аудио-компактами, причем обеспечивает очень низкий уровень шумов при полосе частот от 5 до 20000 Hz — это одна из немногих моделей с действительно хорошим звуком. На передней панели удобно расположены регулировка громкости и вход для наушников, так что при желании можно слушать любимую музыку просто в качестве фона. Возможный объем читаемого диска ограничен в документации 540 мегабайтами, но тут, как и в случае со скоростью передачи данных, Sony скромничает: фактически CDU-33A-01 без запинки читает и диски объемом более 600 мегабайт.

УСТАНОВКА

Установка в компьютер достаточно проста: драйв закрепляется в свободном окне корпуса так же, как 5-дюймовый флоппи-дисковод, и соединяется шлейфом с собственной платой контроллера либо с разъемом Sony-интерфейса на звуковой плате. К ней же подсоединяется аудио-шнур. Электропитание подводится аналогично флоппи-драйвам или винчестерам. Никаких особых требований к конфигурации компьютера дисковод CD-ROM не ставит — даже на 286-м процессоре с 640 Кб RAM он будет нормально функционировать. Чтобы компьютер обращался к оптическому диску так же, как к новому разделу хард-диска, обозначенному очередной буквой (D, E, F, и т.д.), нужно выполнить инсталляцию с прилагающейся дискеты. В результате будут установлены Microsoft CD-ROM Extensions (MSCDEX.EXE) и драйвер SLCD.SYS. Список возможных опций командных строк в AUTOEXEC. BAT и в CONFIG.SYS содержится в файле READ.ME на той же дискете.

По материалам Российского Электротехнического общества (тел. 925-13-04).

ЕСЛИ НА ВАШЕМ КОМПЬЮТЕРЕ ВСЕ ЕЩЕ НЕТ НАКОПИТЕЛЯ ДЛЯ КОМПАКТ-ДИСКОВ — МОЖЕТЕ БЫТЬ УВЕРЕНЫ, ОН ТАМ НЕПРЕМЕННО ПОЯВИТСЯ ЧЕРЕЗ ПОЛГОДА ИЛИ ГОД. ПРОСТО КОМПАКТ-ДИСКИ — НЕ РОСКОШЬ, А УДОБНЕЙШЕЕ СРЕДСТВО ХРАНЕНИЯ ИНФОРМАЦИИ И НЕПРЕМЕННЫЙ АТРИБУТ ЛЮБОГО СОВРЕМЕННОГО КОМПЬЮТЕРА. К ТОМУ ЖЕ СТОИТ ОДИН РАЗ ПОСМОТРЕТЬ НА ИГРЫ, СОЗДАННЫЕ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ СПЕЦИАЛЬНЫХ ПРЕИМУЩЕСТВ КОМПАКТ-ТЕХНОЛОГИЙ, ЧТОБЫ ПОНЯТЬ ИХ КОЛОССАЛЬНЫЕ ДОСТОИНСТВА И ВОЗМОЖНОСТИ. ПОСЛЕДНИЕ ИГРЫ, ВЫШЕДШИЕ НА КОМПАКТ-ДИСКАХ, ПРОДОЛЖАЮТ ПОРАЖАТЬ НАС БОГАТСТВОМ ГРАФИКИ И ЗВУКА. В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ ОТКРЫВАЮТСЯ НОВЫЕ, НЕВИДАННЫЕ РАНЕЕ ПЕРСПЕКТИВЫ. МИР КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР БЛАГОДАРЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЮ НОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ СТАЛ НАМНОГО БОГАЧЕ И ПРИБЛИЗИЛ, КАЗАЛОСЬ БЫ, ДОВОЛЬНО ОТДАЛЕННОЕ БУДУЩЕЕ. МЫ ПРОДОЛЖАЕМ НАЧАТЫЙ В ПРЕДЫДУЩЕМ ВЫПУСКЕ РАССКАЗ О НАИБОЛЕЕ ИЗВЕСТНЫХ ИГРАХ, ВЫШЕДШИХ В ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ НА КОМПАКТ-ДИСКАХ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРОВ IBM.

MEGA RACE

(“МЕГА-ГОНКИ”)

В далеком будущем, когда все развлечения современной цивилизации надоели, люди нашли себе новую жестокую забаву – “Mega Race”, автогонки в “виртуальном пространстве”. “Виртуальное пространство” – это мир, созданный гигантским компьютером и спроецированный на сознание участников гонки. Каждый из них получает от компьютера набор синтезированных ощущений и видит себя в мощной бронированной автомашине, вооруженной современнейшими средствами уничтожения – ракетами, лазерами и т.д. Машины участвуют в смертельных гонках по трассам, проложенным в самых необычных условиях. Подключившиеся к тому же компьютеру зрители следят за ходом гонок. Чтобы зрители получили максимум острых ощущений, на трассе гонок присутствуют “развлечения” в виде городских банд на автомашинах; роботов, запрограммированных на ведения огня по всему движущемуся, и многого другого. Чтобы победить в “Mega Race”, необходимо уничтожить всех соперников на трассе, прежде всего – лидера, каким угодно способом. Машины конкурентов можно расстреливать, расшибать о борта; никто не упрекнет вас за неспортивное поведение, даже наоборот, – передача получит более высокий зрительский рейтинг, а это и нужно устроителям передачи. Кстати, чтобы продолжить гонку, абсолютно необходимо расправиться со всеми соперниками и остаться на трассе в одиночестве. Казалось бы, гонки абсолютно безопасны для участников. Ну, разлетелась автомашина на пылающие обломки... Снимите шлем – и все в порядке? Нет, все не так просто. Нейроны человеческого мозга не выдерживают таких перегрузок, и несколько “виртуальных смертей” приводят к одной, но зато самой обычной. Чтобы участникам гонки было интереснее, администрация не сообщает им, сколько “виртуальных смертей” они смогут пережить. “Mega Race” – не имитатор, то есть вы увидите происходящее не из кабины автомашины, а как бы сзади. В отличие от многих игр с гонками в “Mega Race” необходимо не только палить по соперникам, но и следить за трассой. На трассе разбросаны специальные значки, и, проехав по ним, автомашина может получить дополнительные преимущества, например, резкий импульс скорости или дополнительное вооружение. Бывают также и “вредные” значки, тормозящие машину или нарушающие управление ею. Этот фокус заимствован из простеньких “гонок микро-автомобилей”. С сюжетом более-менее ясно, пора уделить внимание техническим деталям. “Mega Race” поражает уникальным реализмом и качеством формируемого изображения, особенно это касается потрясающих пейзажей “виртуального пространства”. Они очень разнообразны: здесь и ночной мегалополис, и голубая, покрытая водой планета, и безлюдные скалы планеты, специализированной по добыче полезных ископаемых... Качество изображения просто не оставляет желать лучшего. Все пейзажи были синтезированы заранее на сверхмощных графических станциях и записаны на компакт-диск в виде фильма, так что непосредственно во время гонок время на синтез не тратится. Игра насыщена вставками “реального видео”. В основном это касается кадров, где участвует лихой шоумен, ведущий передачи “Mega Race”. Этот высокий, нервный и тощий тип обладает весьма своеобразным чувством юмора, большей частью – довольно черного. Его монологи доставят игроку немало веселых минут, пока эти шутки и их последствия не начнут касаться его лично. Игрок не может выбирать конкретный состав вооружения для своей автомашины, но зато можно выбирать среди нескольких, заданных наперед моделей машин. Машины отличаются составом вооружения, скоростью и уровнем брони. Однако, если вспомнить, что значки на трассе могут помочь скомпенсировать слабые места машины, оказывается, что даже у слабовооруженных или тихоходных машин шансов вполне достаточно.



CRITICAL PATH ("КРИТИЧЕСКИЙ ПУТЬ")



Одна из наиболее красивых и оригинальных игр, которые появились за последнее время. Создателям "Critical Path" удалось найти то, что безуспешно ищут многие другие фирмы, а именно свежую мысль и игровую концепцию.

Ядерная катастрофа привела к рождению нового мира, наполненного жестокостью и насилием. Во многих уголках планеты власть захватили самозваные диктаторы, вроде генерала Мина, маньяка и убийцы. Мин захватил производственный комплекс на заброшенном острове и построил на его основе свой "дворец".

Его владения наполнены смертоносными ловушками, и применение этих ловушек на остатках вырождающегося населения острова стало любимым развлечением Мина.

Боевой вертолет морской пехоты США проводил над островом разведку для подготовки операции, но был сбит ракетой "земля-воздух". В живых осталось два члена экипажа: десантница по имени Кэт и вы. Чтобы вертолет смог снова подняться в воздух, необходима важная запасная часть, которой нет на борту. Может, удастся отыскать ее на острове?

Поскольку при падении вертолета вы получили тяжелые ранения, ни в каких боевых действиях от вас пользы не будет, так что Кэт в одиночку отправляется на опаснейшую операцию. Вы остаетесь лежать в комнате управления, откуда аппаратура Мина позволит следить за ходом событий в комплексе и помочь Кэт в трудную минуту.

Несмотря на то, что Кэт отлично владеет каратэ и стреляет, трудных минут будет более чем достаточно. На руке Кэт находится браслет, по которому вы сможете иногда предупредить Кэт о грозящей опасности. К сожалению, она смотрит на браслет довольно редко и может не заметить сигнала тревоги. Придется вам пустить в ход безделушки генерала Мина — замаскированные пулеметы, взрывчатку и остатки технологического оборудования.

Как, что и когда применить — думайте сами. Возможно, вам иногда поможет записная книжка генерала, где среди откровенного бреда попадаются обрывки ценной информации — шифры, описания замаскированных "сюрпризов" и т.д. Неплохо, правда?

Добавим к оригинальной концепции не менее оригинальный способ создания изображения. Все "живые" объекты здесь сняты видеокамерой и оцифрованы, а вся окружающая обстановка — стены, растительность, оборудование, котлы с кипящим металлом — великолепно синтезирована с помощью компьютерной графики. В результате получается очень нестандартное, радующее глаз сочетание.

Говоря о графике, нельзя не упомянуть, что в "Critical Path" впервые применен цветовой стандат HiColor (свыше 32 тысяч цветов на экране одновременно). И это в режиме реального видео!

Создателям игры пришлось пожертвовать размерами видеокадра — он относительно невелик, но зато качество изображения с лихвой компенсирует этот неизбежный огорчительный момент. Пожалуй, столь впечатляющей графики высокого разрешения видеть еще не приходилось.



Изделие той же самой фирмы "American Laser Games", что и упоминавшийся выше "Mad Dog McCree". Основа осталась абсолютно той же самой — стреляй в нехороших людей, спасай хороших, и идея "видео-тира" не претерпела практически

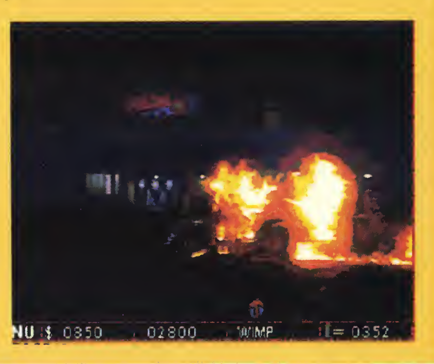
WHO SHOT JOHNNY ROCK ?

КТО УБИЛ ДЖОНИ РОКА

никаких изменений. Правда, сюжет развивается уже не на Диком Западе, а в Америке 30-х годов, когда "сухой закон" и разгул гангстеризма породили неслыханную прежде волну преступности. Знаменитые гангстеры типа Аль Капоне или Диллинджера получили куда большую известность, чем любой бандит с кольтом. Кто-то застрелил популярного певца по имени Джонни Рок. Вам предстоит выступить в роли частного детектива и разгадать тайну его гибели.

Само собой, в игре присутствуют тайные гангстерские притоны, прекрасная и порочная блондинка с автоматом, горящие и взрывающиеся автомобили. Если кто видел гангстерские фильмы 30-х годов, то атрибутика игры покажется вполне знакомой и напоминающей эти старые черно-белые боевики. Среди тех, кто готов изрешетить вас пулями, попадаются даже женщины и дети, и рука ваша не должна дрогнуть в решительный момент. Что касается самой игры, то расследование по-прежнему ведется не мозгами, а исключительно огнестрельным оружием. Попал — и бандит эффектно валится наземь, не попал или промешкал с выстрелом — и ты убит. По ходу игры вам придется истребить столько гангстеров, что становится ясно, каким образом Америка обуздала кризис преступности в начале века.

Между делом вы все же узнаете, кто застрелил Джонни Рока.



Microsoft Dinosaurs

Фирма Microsoft решила оседлать волну динозавромании. Microsoft Dinosaurs — довольно-таки полная энциклопедия о Мезозойской эре, во время которой на Земле зародилось и угасло царство динозавров. Как и полагается любому солидному научному труду, здесь упомянуты периоды истории Земли, предшествовавшие расцвету огромных ящеров и последующие после него. Не обошлось и без вопроса о происхождении жизни на земле — рассмотрена эволюция организмов в воде и на суше. Главный упор, конечно же, сделан на сведениях о животных представителях Мезозоя, но можно полистать физические карты Земли со времен раскола единого континента в Триасовом периоде и до наших дней. Даже тому, кого не затронул дино-бум, будет интересно узнать, что современной науке известно о тех былинных временах. Как динозавры приспосабливались к условиям окружающей среды, где жили и чем питались, что могло послужить причиной их массовой гибели и кого в современном мире можно считать их "наследниками" — все это подробно рассмотрено в электронной энциклопедии. Для полноты обзора, есть раздел, посвященный мифологии, где вы найдете предания о драконах рядом с чудовищем озера Лох-Несс и кистеперым целакантом, а также можно почитать, как ученым удается раскрывать секреты давно прошедших тысячелетий. В общем, это очень толковая программа для любого, кто владеет английским языком. А всем остальным остается смотреть прекрасные иллюстрации статей или развлекаться мини-фильмами о жизни огромных доисторических рептилий.

ДЖОЙСТИКИ – К БОЮ!

Нередко, приобретя новую компьютерную игру, вы встречаете в руководстве указание на возможность управления при помощи джойстика. Хотя на IBM – совместимых компьютерах это устройство используется реже, чем клавиатура или мышь, применение джойстика позволяет достичь значительных преимуществ в некоторых случаях.

Например, в имитационных играх типа F-19 джойстик позволяет имитировать ручку управления пилота, а дополнительные кнопки представляют собой аналог гашетки пушки или кнопки пуска ракет. Управление полетом осуществляется наклоном в стороны ручки джойстика. В игре Wolf-3d вы можете ощутить легкость перемещения героя по лабиринту и точность управления оружием, когда используете джойстик вместо клавиатуры. Иногда одолеть сложную игру можно только с помощью джойстика! Что-же такое джойстик (joystick)?

Самый простой джойстик выглядит как стержень с шариком на конце, который можно отклонять в стороны относительно основания. В устройствах посложнее (и подороже) стержень заканчивается "анатомической" рукояткой, которая позволяет имитировать ручку управления самолетом или танком.

PC Optical TrackStick – это не что иное как гибрид PC Optix и PC TrackStick. Оптическое считывание, аналоговое или цифровое, дезактивируемый минитрэкболл, автоматическая присоска, переносная антенна... Короче, здесь есть все!



Spectra Video выпустила новую модель: PC TrackStick. Он представляет собой наполовину джойстик, наполовину трэкболл. Встроенный шарик в верхней части аппарата может быть совмещен с действиями самого рычага, или работать отдельно. Таким образом этот джойстик может быть и мышью, что очень удобно для игр, которые используют одновременно и мышь и джойстик. Присутствие swith autofire и великолепного Mega-Zoom избавят вас от проблем калибровки.

В самых "крутых" джойстиках в основание вмонтирован вращающийся земной шар, а гашетка стрельбы прикрыта колпачком – как на настоящем истребителе. Выглядит такое устройство просто как сувенир, чем, по сути, и является.

Подключается джойстик к компьютеру через игровой порт или через разъем на звуковой карте типа Sound Blaster.

Обычно в играх предусмотрена возможность калибровки устройства (задания реакции при единичном отклонении в сторону). Здесь многое зависит от типа игры и индивидуальных особенностей игрока, а также от скорости работы компьютера. В некоторых играх требуется медленно перемещать курсор на небольшие расстояния – тогда необходимо задавать малые реакции при отклонении ручки. В некоторых требуются большие амплитуды отклонений и большие скорости реакции.

При выборе джойстика следует обратить внимание и на удобство пользования манипулятором. Необходимо положить руку на джойстик и попробовать отклонить его в разные стороны. Проверьте, достаете ли вы пальцами до кнопок, легко ли ручка отклоняется в сторону. Немалое значение имеет прочность устройства.

В пылу боя вы можете легко превысить уровень расчетных нагрузок на поворотную часть, поэтому запас прочности не повредит. Устройство должно опираться на поверхность стола резиновыми опорами (или присосками) и не скользить по нему.

Игр, где можно использовать джойстик, великое множество. Особенно любят это устройство дети. Если ваш ребенок обожает палить из игрушечного автомата, то учиться пользоваться джойстиком ему не придется. В отличие от клавиатуры.

А теперь – о ценах. Самый простой отечественный джойстик стоит 5 тысяч рублей, а крутой западный джойстик – 40 долларов и более.

Попробуйте поиграть в симуляторы или автогонки с джойстиком – и вы не захотите больше играть с помощью клавиатуры !

Сергей Маршалл, "Play Master", специально для "Видео-Асс" Корона



Имея четыре кнопки и регулятор скоростей, SUPER WARIOR словно специально предназначен для тех, кто собирается стать воздушным асом. Quick Shot сделал основную ставку на то, чтобы рукоятка управления как можно больше походила на настоящую и была удобной. Большая подставка гарантирует устойчивость.

Речь идет о FlightStick Pro. Великолепном аналоговом инструменте, который содержит более восьми кнопок: четыре кнопки "Fire" (одна из которых находится на гашетке) и одна "Гриб", вид переключателя (switch), такой же как на "Trustmaster", позволяющий управлять одновременно четырьмя действиями краем ладони, как в настоящих истребителях. Три кнопки находятся на подставке: две из них подправляют trims, а одна регулирует скорости. Отличающийся необычайной точностью FightStick Pro имеет только один недостаток: он несколько тяжеловат.

В Spectra Video не бездельничают, и вот, после джойстика с шариком, появляется джойстик без переключателя. Теперь с поломками, вызванными трением при контакте покончено. PS Optix использует оптическую технологию. Здесь, так же как и в мыши свет определяет позицию рукоятки. Его точность прекрасно подходит для различных симуляторов. К тому же здесь есть регулировка скоростей и autofire.



Известная гибкостью, прочностью и поразительной точностью своих джойстиков фирма CH Products выпустила уменьшенную версию своего знаменитого "FlightStick". "Jetstick", так называется этот аппарат, не содержит никаких нововведений, но он существенно дешевле. CH Products заявил, что в ближайшее время переведет всю гамму своих аппаратов на макинтош.



Регулируемый autofire для каждой кнопки, замедленный режим (автоматическая периодическая пауза) делают Super CD32 Control Pad весьма и весьма достойным представителем своего племени.

Посмотрите как красив этот джойпад. PC Propad не имеет никаких новшеств, кроме двух autofire. Единственное, о чем можно пожалеть, это об отсутствии двух дополнительных кнопок, которые сделали бы его совместимым с такими играми как FlashBack.



Dendy НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

ЕЖЕДНЕВНО DENDY ПРОДАЕТ 5000 ПРИСТАВОК

ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ

ОПТОВЫЕ ПОСТАВКИ

Минимальная партия
Минимальная закупка на 8-битные приставки и дополнения — 3000 долларов США. Минимальная закупка на 16-битные приставки 1000 долларов США. В розницу приставки и дополнения продаются только через магазины.

Оплата и комплектация
Безналичная оплата на счет поставщика или регионального дилера. Допустима наличная оплата (преимуществ и скидок не дает). Самовывоз со склада регионального дилера в течение суток после оплаты. Приставки упакованы в ящики по 10 штук — 8-битные, 6 штук — 16-битные; вес ящика 17 кг, размер ящика не более 40x50x60 см.

ОПТОВЫЙ ОФИС DENDY: ПРЕЧИСТЕНКА 40 (ЗУБОВСКАЯ ПЛ.) М. «ПАРК КУЛЬТУРЫ»

Факс (095) 246-24-49.
Телефон (095) 246-13-31

ДИЛЕРСКИЕ СОГЛАШЕНИЯ

Авторизованными дилерами Dendy могут стать организации с высокими объемами и/или интенсивностью продаж (дилерские соглашения при первой покупке не заключаются). Дилеры имеют следующие преимущества.

Торговое согласование
Направление покупателей (в том числе оптовых) из данного региона к авторизованному дилеру. Региональное разделение продаж.

Коммерческие преимущества
Скидки при меньших партиях товара, продажа дополнений без оптовых ограничений. Стабильная скидка при любом объеме партии.

Дополнительная информация
Опережающая информация о новых моделях, играх, перспективных товарах для своевременной подготовки к новым поступлениям. Техническая информация и рекомендации по организации торговли.

Рекламная поддержка
Рекламные и оформительские материалы для торгового места. Указание дилеров в общей рекламе. Разработка рекламы для дилеров (видео, аудио, печатной). По согласованию — совместное финансирование рекламы в регионе дилера.

Юридическое сопровождение
Защита торговой марки. Предоставление права использования торговой марки для рекламы и оформления торгового места



CLASSIC

Классическая семейная 8-битная приставка.
Полное соответствие требованиям покупателей, высочайшая надежность и увеличенный гарантийный срок.
В комплекте блок питания, шнуры, два игровых джойстика. Система PAL. Гарантия 1 год.



JUNIOR

Современная 8-битная приставка, облегченная модель для детей.
Отличается простотой и неприхотливостью в работе. Самая популярная приставка последнего времени. В комплекте шнуры и блок питания, два игровых джойстика.
Система PAL. Гарантия 6 месяцев.





SEGA MEGA DRIVE 2

Элитная модель высокого класса (сделано в Японии)
Новейшая технология, профессиональное качество. Стереозвук, возможность подключения проигрывателя компакт-дисков. В комплекте блок питания, видео и антенный кабель, 6-кнопочный джойстик. Система PAL. Гарантия 6 месяцев.

PRO 16 BIT

Новинка — 16-битная приставка, совместимая с Sega Mega Drive.
Стереозвук, возможность подключения стереонаушников и проигрывателя компакт-дисков. Регулятор звука. В комплекте блок питания, видео и антенный кабель, два джойстика. Система PAL. Гарантия 6 месяцев.



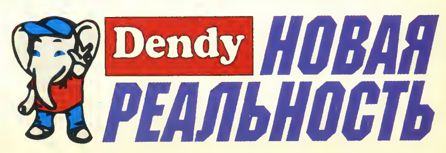
ДОПОЛНЕНИЯ, ИГРОВЫЕ КАССЕТЫ

Богатейший выбор дополнений и игр на все вкусы.
Световые пистолеты. Скорострельные автоматы с «отдачей». Турбо-джойстики, инфракрасные дистанционные джойстики. Более 150 наименований игровых кассет для 8- и 16-битных приставок. Еженедельное обновление набора игр последними новинками.

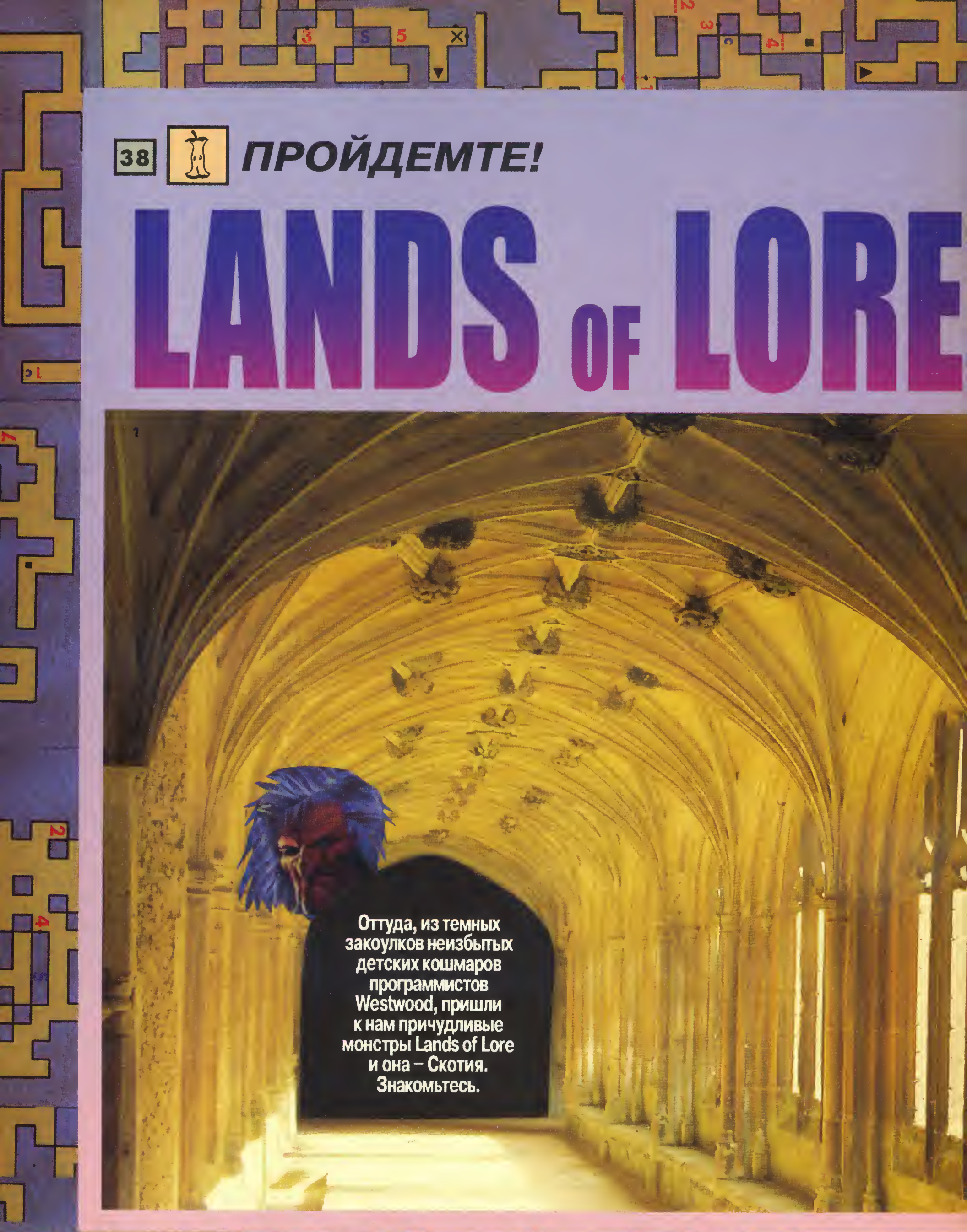
СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЖУРНАЛЫ, КАТАЛОГИ, КОНСУЛЬТАЦИИ

Фирменные магазины:
Красная Пресня 34 (м. «1905 года»),
Петровка 12 (м. «Охотный ряд»),
переход Театральная-ГУМ.

Dendy Стиплер™ (Россия), Lamport (Германия).
Почта: Москва-34, Dendy. Справки: (095) 245-1996



LANDS OF LORE



Оттуда, из темных закоулков неизбытых детских кошмаров программистов Westwood, пришли к нам причудливые монстры Lands of Lore и она – Скотия. Знакомьтесь.

Прошло уже более года с тех пор, как фирма Virgin бросила на рынок компьютерных игр свою бомбу — "Lands of Lore". Сочетание прекрасной графики, музыки с захватывающим и головоломным сюжетом сделало LOL едва ли не главным хитом 1993 года (мы не будем сравнивать ее с Doom или Wing Commander, поскольку это все же слишком разноплановые игры). Хотя до этого уже существовал Dungeon Master, а почти одновременно с LOL появились такие шедевры, как Ultima Underworld или Dungeon Hack (последняя стоит несколько особняком в этом ряду), однако именно "Лор" на определенное время стало именем нарицательным, как и "бехолдрик".

Но время проходит, многие уже наигрались досыта, пройдя LOL вдоль и поперек и обратя свой взор к новым фаворитам. Однако можно быть вполне уверенным, что очень и очень многие застряли в игре, не пройдя и первых двух этапов. Также, как можно поручиться за то, что немало еще и тех, кто сядет за нее вообще впервые, погрузившись в невероятный мир компьютерной фэнтези.

Именно этим двум категориям игроков адресовано нижеследующее решение, предложенное читателями журнала "Joystick" и призвано облегчить им жизнь.

На всякий случай напомним — о чем игра.

Это ролевая (RPG) игра с элементами "квеста". Сюжет в стиле "фэнтези" или "меча и магии" переносит нас в сказочную страну, населенную рыцарями, магами, колдуньями, орками, говорящими ящерами, живыми камнями и множеством другой нечисти. Действие представляется в трехмерных образах, видимых "глазами героя". Повторимся, что в LOL превосходная графика, и игра, безусловно заслуживает, чтобы к ней обратились еще не раз.

Доблестный рыцарь сэр Конрад, состоящий на службе короля Ричарда, владетеля Глэдстоуна, вызвался быть добровольцем в борьбе со Скотией — старой кодуньей, вознамерившейся захватить королевство. Колдунья могущественна и обладает способностью принимать разные образы, так что борьба с ней напоминает погоню за призраком. Ричард объясняет Конраду, что одолеть колдунью может помочь Камень (рубин) Истины, который хранит старый сэр Роланд.

Конрад путешествует по стране (и не только по подземельям, что радует), обретая и теряя попутчиков и друзей, ведя разговоры с обитателями мира LOL, покупая и находя различные предметы и снаряжение, сражаясь при помощи меча и магии.

Игра разделена на две миссии. Первая — отыскание сэра Роланда и Камня Истины — как бы изначально обречена на провал: после многих трудов вы узнаете, что шустрая Скотия опередила вас, отняв у старого Роланда волшебный рубин. Более того, по возвращении вас поджидает еще более неприятный сюрприз — Скотии удалось захватить в плен самого короля! Он, однако, временно защищен от ее злобы чарами волшебника Дауна (неплохое имечко, а?). Король погружен в летаргический сон и покоится в непроницаемом для Скотии саркофаге.

После этой своеобразной интродукции, выполненной в игровом стиле, наступает вторая миссия, гораздо более продолжительная и сложная. Теперь задача Конрада ясна сама собой — освободить короля Ричарда, заодно разделавшись с колдуньей, которая уже сидит у всех в печенках. И здесь уже не избежать обильных и обширных подземелий и запутанных лабиринтов (такое впечатление, что большинство создателей игровых программ жанра RPG сами провели большую и лучшую часть своих жизней в подземелье или, что у них комплекс убийцы, которого все время тянет вернуться на место преступления).

При обычном подходе игра может занять недели и даже месяцы напряженных поисков и битв. При этом, конечно, совершенно не обязательно, что вся эта суета увенчается полным успехом. Поэтому, если вы не вполне уверены в своих способностях воина-спелеолога, то не поленитесь пролистнуть несколько страниц дальше.



LANDS OF LORE
THE THRONE OF CHAOS

SOLUTION RAPIDE: au fond à droite, un château. N'y entrez pas. Plantez votre tente à gauche. Vous avez résolu le jeu. 300 francs vite gagnés.

КАК В ЛУЧШИХ ДОМАХ ПАРИЖА!

Французским фанатам компьютерных игр можно позавидовать: у журнала "Joystuck" необыкновенно ативные и, что очень важно, весьма продвинутые в игровом отношении читатели. Журнал, похоже, обеспечен материалами, присланными ими, на месяц вперед. Данное решение игры Lands of Lore составлено на основе сразу двух читательских посланий: сухо-указательного и художественно-описательного. Мы решили представить его на ваш суд как есть, ничего не добавляя от себя, дав лишь чистый перевод. Но если желание добавить появится у вас, то мы будем это только приветствовать.

GLADSTONE

A: Фонтан
B: Тронный зал
C: Кабинет Джерона
D: Оружейная мастерская Виктора
E: Аптека
F: Лес

Идите в тронный зал, где король даст вам задание. Он вручит вам ключ. Откройте им замок 1. Возьмите магический атлас в помещении 2. Навестите Джерона, который вручит вам верительные грамоты короля. Выйдите из замка и направляйтесь в Северный лес.



Кстати, между делом найдите время, чтобы изучить атлас. В нем указаны скрытые рычаги и тайные стены, мимо которых можно пройти, не заметив. Запомните неисследованные планы, чтобы вернуться к ним впоследствии. Почаще отдыхайте, чтобы восстановить жизненные силы и мощь. Храните, все, что найдете, бросайте вещи только при крайней необходимости. Пробуйте отмычку, прежде чем отправляться на поиски ключа. Главное, как можно чаще сохраняйтесь, это поможет вам избежать ненужных повоторов в игре.

СЕВЕРНЫЙ ЛЕС

A: Gladstone
B: Пещера (тайник)
C: Морская служба
D: Draracle
E: Озеро страха

Идите в морскую службу. Отдайте пропуск молодой женщине, чтобы вас отвели в Южный лес. Там можно найти немало интересного.

Меня зовут Конрад. Я состою на службе короля Ричарда. Я вызвался быть добровольцем в борьбе со Скотией. Эта старая колдунья хочет уничтожить наше королевство. Моя задача состоит в том, чтобы как можно быстрее найти Камень Истины, который находится у Роланда. После разговора с королем я направляюсь в его библиотеку за волшебным атласом. Потом я посетил Джерона Арброута, камергера короля, который вручил мне официальную бумагу, подтверждающую, что я выступаю от имени Его Величества. После встречи с Виктором, оружейником и фармацевтом Глэдстоуна, я отправился на поиски Камня.

ЮЖНЫЙ ЛЕС

A: Дом Роланда
B: Гостиница
C: Морская служба
D: Лавка кожевника Бака

Идите в гостиницу, там вы найдете друга — Тимоти (спросите у человека слева) и компас (постучите в дверь справа, человек вручит вам камень). После этого направляйтесь к Роланду. Неплохо также зайти к Баку и купить сапоги.



Меня зовут Конрад. Я состою на службе короля Ричарда. Я вызвался быть добровольцем в борьбе со Скотией. Эта старая колдунья хочет уничтожить наше королевство. Моя задача состоит в том, чтобы как можно быстрее найти Камень Истины, который находится у Роланда. После разговора с королем я направляюсь в его бибилиотеку за волшебным атласом. Потом я посетил Джерона Арброута...

A: Роланд
B: Лес

ДОМ РОЛАНДА

Идите в помещение номер 1, возьмите обгоревший пергамент и прочтите его. Нажмите на кнопку 2, чтобы открыть боковую нишу, возьмите оттуда все предметы. Идите к третьей комнате, нажмите на кнопку (внизу справа) и вам откроется проход к Роланду. Откройте сундук (ключ рядом на земле), возьмите деньги и предметы. Идите в лес, затем к морской службе, чтобы вернуться в Северный лес, затем в Глэдстоун. Когда вы снова выйдете из замка, идите в пещеру (B) в Северном лесу.



ТАЙНИК (РАЗБОЙНИЧЬЕ ГНЕЗДО)

A: Лес

Нажмите на рычаг номер 1. Во втором помещении поднимите фонарь. Нажмите на кнопку 3, чтобы найти ключ. Достаньте из под плиты справа камень и положите тяжелые предметы на другую плиту (слева). Откроется северная стена. Нажмите на кнопку 4 на юге, затем такие же кнопки на севере и западе. Используйте ключ. Выйдите из потайного убежища разбойников и идите к Draracle.

ОКОНЧАНИЕ РЕШЕНИЯ ЧИТАЙТЕ В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

A: Лес

DRARACLE УРОВЕНЬ 1

Пустите в ход рычаг 1, откроется проход. Спуститесь через один из люков в комнате 2, который приведет вас к Залу Коконов второго уровня. Подберите молоток, нажмите на кнопку на севере, чтобы проникнуть в Зал Коконов (в коконе справа освободите Лору). Выйдите, нажмите кнопку на юге и поднимитесь снова. Вернитесь в 2 и нажмите на три кнопки на юге, чтобы закрыть люки. Плита 3 открывает дверь сбоку. Сломайте треснувшие стены 4 и 5. Нажмите на кнопку 6, чтобы открыть люк на востоке. Спуститесь через него на второй уровень.



...камергера короля, который вручил мне официальную бумагу, подтверждающую, что я выступаю от имени Его Величества. После встречи с Виктором, оружейником и фармацевтом Глэдстоуна, я отправился на поиски Камня. В поисках дороги в Северный лес я встретил группу людей, охранявших вход в пещеру на западе. Усыпив их бдительность, я унес из пещеры лампу и ключи. Благодаря королевской грамоте я пересек озеро и оказался в Южном лесу. Гигантские орки и ящеры-клептоманы населяют этот лес. Надо быть осторожным — ящерицы крадут оружие и снаряжение. В гостинице на востоке леса я встретил Тимоти, там же некий человек предложил мне компас. Увы...



- СУНДУК
- ЛЕСТНИЦА ВНИЗ
- ЛЕСТНИЦА ВВЕРХ
- РЫЧАГ (КНОПКА) ЗАМКА
- НИША
- ПЛИТА
- ДВЕРЬ
- OINJBE BNIJMLOK (ВСТРЕЧАЕТСЯ ДОСТАТОЧНО РЕДКО)
- СЕКРЕТНЫЙ ПРОХОД
- ТЕЛЕПОРТЕР
- СТЕНА (КОТОРУЮ МОЖНО СЛОМАТЬ)
- КОЛОДЕЦ



DRARACLE УРОВЕНЬ 2

A: Зал Коконов

Нажмите кнопку 1, чтобы открыть дверь сбоку. В комнате 2 надо выбрать один из двух путей, поместив два драгоценных камня в предусмотренные для этого отверстия – синий на севере и зеленый на востоке. Идите на восток. Кнопка 3 откроет нишу, где вы найдете женьшень. В комнате 4 положите в нишу кинжал, нажмите на кнопку на севере и появившийся рычаг на западе, еще раз нажмите кнопку, откройте появившийся замок связкой ключей, опять нажмите кнопку, положите другой кинжал в нишу и еще раз нажмите кнопку. Вам откроется стена на западе. Откройте сундук и возьмите инкрустированный кинжал. В комнате 5 возьмите камень и бросьте его на восток. Люк закроется. Спуститесь по лестнице, чтобы попасть на уровень 3.

DRARACLE УРОВЕНЬ 3

A: Draracle

Люк 1 – иллюзия. Подберите ключ к замку 2. Кнопка 3 открывает стену на востоке. В сундуке 5 находится красный ключ, которым открывается красный замок 6. Воспользуйтесь лестницей 7, чтобы спуститься на уровень 4.

... мы появились слишком поздно: раненый сэр Роланд умер в своем доме. Воины Скотии похитили Камень Истины. Мы вернулись в Глэдстоун, чтобы сообщить плохие вести королю. Каково же было наше изумление и ужас, когда мы узнали, что и Ричард попал в руки Скотии! К счастью, волшебство Дауна защищает Ричарда. Король помещен в волшебный саркофаг, и монарх пребывает там в летаргическом сне. Даун вручил мне волшебный пергамент, а Бакката, его ученик, заменит Тимоти в моей новой миссии. Теперь мне необходимо найти средство для спасения нашего доброго короля.
Мы отправляемся к Драраклу, чтобы он сказал нам, что это за средство. Уровень 1 не представляет сложности, но надо остерегаться крыс и бандитов. В Зале Коконов на втором уровне мы встретимся с Лорой. Это добрый знак. Разрушив часть стены на уровне 1 мы снова попадаем на второй уровень. Здесь много секретных стен, надо быть внимательнее. Этот уровень...



DRARACLE УРОВЕНЬ 4

Нажмите на кнопку в стене 1. Сломайте стену 2 (на юге) и откройте сундук на западе. Не нажимайте кнопку 3 – это ловушка – получите серию огненных шаров с севера. Сломайте стену 4 на севере. Нажмите на кнопку 5. Поднимитесь по лестнице 6, которая приведет вас к Драраклу (А уровня 3). Перед встречей с ним идите к золотому сундуку (слева) и положите туда инкрустированный кинжал. Затем повидайте Драракла. Идите к Озеру Страха (Е в Северном лесу), чтобы попасть в Лес Опина.

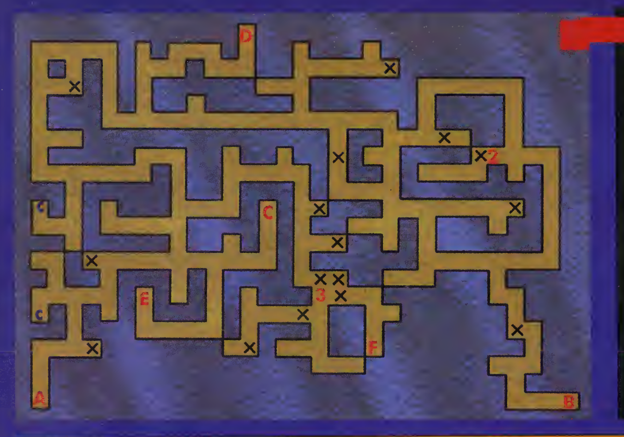




ЛЕС ОПИНА

A: Озеро Страха
B: Болото
C: Нищий
D: Повозка Дроека
E: Шахты Урбиша

Дайте нищему несколько монет. Обследуйте Лес Опина. Идите к 1, чтобы найти пергамент. Затем идите к болоту.



БОЛОТО

A: Лес Опина
B: Верхний Лес
C: Оружейник
D: Командир Горков
E: Знахарь (колдун)
F: Кузнец

Не убивайте обитателей болота (в принципе, убить их можно с помощью вил), иначе вы больше не сможете торговать с ними. Идите к знахарю и покажите ему таинственный пергамент. Налейте в пузырек воду из болота — это первый из ингредиентов эликсира. Повидайте командира Горков, у которого хранится Колье Истины (пара к Камню). Он даст вам поручение. Чтобы пройти к колодцу а также объекту 2, положите что-нибудь ненужное в отверстие 1, но для этого надо воспользоваться "GEL". Убейте командира Верхнего Леса и возьмите Медную Маску в окрестностях 3. Вернитесь к командиру Горков, чтобы обменять Маску на Колье. Выйдите из болота в сторону Леса Опина, повидайте Дроека и покажите ему колье, чтобы встретиться с Дауном. Идите к шахтам Урбиша, но не входите внутрь, а направляйтесь в Высокий Лес Опина.

... переполнен летающими пауками, пожирателями трупов и троглодитами. На уровне 4 прячутся гигантские улитки, но здесь есть нужный нам зал, где находится Дракл, которому надо сделать подношение в виде серебряной чаши или кинжала, инкрустированного драгоценностями. Он даст нам загадочный пергамент. Теперь мы должны отыскать четыре ингредиента, составляющих эликсир Тибала, благодаря которому поправится Ричард. Нам надо как можно скорее возвращаться в Глэдстоун, к Дауну, чтобы получить у него разъяснения по поводу пергамента. К сожалению, Ричард похищен, и члены нашего Совета...

ВЫСОКИЙ ЛЕС ОПИНА

A: Болото
B: Шахты Урбиша
C: Заслон Скотии
D: Лес Ивела

Идите к 1, чтобы найти зеленый череп. Идите к шахтам Урбиша, после того, как заполните пустую фляжку медом шершня (второй ингредиент).



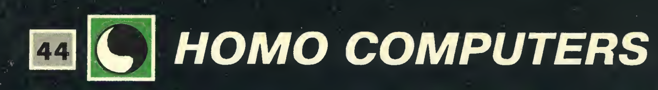
...сбежали. Тимоти изнемогает от переживаний, связанных с похищением. Наш Король надежно укрыт в саркофаге, но надолго ли? Надо как можно быстрее найти Дауна. Морская служба нарушена, но Озеро Страха поможет пересечь Виктор. Наши поиски продолжаются в Лесу Опина. Здесь есть секретные проходы, чудовища и минотавры. Ближе к центру леса мы встречаем Дроека в его повозке. Чтобы найти Дауна, мы должны убедить его, что говорим правду – Дроек недоверчив. Нищий благодарен нам, мы дали ему несколько монет. Мы идем по направлению к болотам на северо-западе Леса. Там...

ШАХТЫ УРБИША УРОВЕНЬ 1

A: Лес Опина
B: Высокий Лес Опина
C: Машина
D: Контора

Используйте зеленый череп, найденный в 1 против гигантского червя. В 2 закройте дверь, через которую вы вошли, прежде чем откроется другая дверь, ведущая к сундуку. Чтобы выйти снова проделайте все наоборот. В 3 вы найдете пергамент в выдвижных ящиках. Откройте дверь 4 связкой ключей. Нажмите на кнопку 5, чтобы попасть в контору.
Спуститесь в шахты по лестнице 6.





Секс, психоанализ и компьютер

"Милый, в трусах ты гораздо симпатичнее". Досадливо крякнув, вы выключаете свою "писишку" (вариант — загружаете по новой свой стрип-покер, желая примерно наказать нахальных девиц). Думаю, можно смело утверждать, что любой российский джентельмен, более-менее регулярно общающийся с компьютером, знает о чем идет речь, поскольку либо сам не раз прикладывал клавиатуру или мышь к разоблачению барышень (как их там бишь, Мелисса, Дезире...), либо наблюдал этот увлекательный процесс через плечо коллеги. Стрип-покер (не так давно у нас появилась его третья, усовершенствованная версия) лишь один, хотя и яркий, представитель многочисленного и разнообразного семейства эротических (в той или иной степени) компьютерных игр. Ради справедливости надо сказать, что они существуют не только на компьютерах (PC, Amiga, Mac, ZX Spectrum и пр.). Эротические забавы типа Gals Panic (стриптиз-аркада) или того же стрип-покера перенесены на все мыслимые платформы, кроме, разве что гейм-боя. Учитывая, что коммерческое использование человеческого (такого понятного) интереса к сексу во все времена приносило хорошую прибыль, можно только удивляться, почему компьютерный вектор этого бизнеса осваивает сравнительно немного фирм (мы имеем в виду чисто софтовые компании). Конечно, свои студии программистов содержат и Playboy и Penthouse, самое активное внимание компьютерной стороне своего нелегкого дела уделяют в последние годы скандинавские, германские и американские порностудии, но большинство этой продукции все-таки более близко по своей сути к computervideo, чем к computergames. Несколько особняком стоят здесь японские компании, производящие изысканные и изощренные игры (в основном, варианты стриптиза), нередко привлекая для этого художников-мультипликаторов "детского" стиля. Но все эти компании известны разве что специалистам, да ярым поклонникам компьютерного секса. Большинство известных фирм до последнего времени практически игнорировали тему секса, хотя легкий эротический флер присущ очень многим играм, особенно, как это на первый взгляд ни странно, — жанра боевика-аркады. Исключением здесь была, пожалуй, лишь Sierra, со своим неунывающим Ларри, но и тут, при всей зазывности женских образов, сама игра, по сути, вполне невинна.



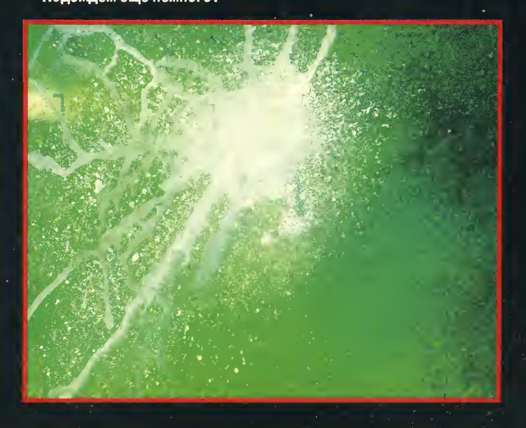


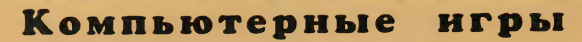
КОМПЬЮТЕР ПО ФРЕЙДУ

Однако последние шаги технического прогресса, похоже, несколько поколебали чашу весов. Технологии CD-ROM дают совершенно новые возможности обработки видеоряда и, несомненно, будут спо-

собствовать росту эротико-сексуальной продукции именно на CD-ROM. По свидетельству очевидцев, все последние выставки, посвященные электронным развлечениям — в Чикаго, Лас-Вегасе, Гонконге — уже были наводнены подобными продуктами (в основном их представляли новые, свежеиспеченные фирмы), и они пользовались повышенным вниманием со стороны публики. А уже совсем рядом — рукой подать — еще более новые и необъятные перспективы виртуальной реальности, и применительно к теме нашего разговора эти невероятные перспективы могут даже испугать. Хотя о по-настоящему виртуальных играх на тему секса пока не слышно ("Виртуальная Валерия" для маков — не в счет), но нет сомнений, что их появление не задержится, как только удастся синтезировать в виртуальном пространстве более-менее реальные человеческие образы (пока они даже на роботов не очень похожи). И здесь, наверное, вполне уместно вспомнить уже давнишнюю статью-предостережение, можно даже сказать — антиутопию Анатолия Прохорова, отечественного культуролога, ныне председателя "Ассоциации новых экранных технологий". Рассуждая о перспективах виртуальной реальности (статья была опубликована в "Экране" лет пять назад), г-н Прохоров предполагал, что, надев шлем, сев в специальное кресло и натянув перчатки Power Glove (а затем и полный спецкостюм — как в "Газонокосильщике"), человек потребует новых небывалых ощущений, и они будут даны ему прежде всего в игровой форме. Сначала наступит расцвет жанра боевика — Action, а затем... Костюм, дающий возможность в дополнение к визуальным, ощутить полноту и осязательных впечатлений можно легко настроить на индивидуальную карту эрогенных зон человека, и тогда самые буйные фантазии Чиччолины покажутся детским лепетом по сравнению с ЭТИМ. Наступит эпоха тотального порно. Любопытно было бы послушать рассуждения Зигмунда Фрейда по поводу взаимоотношений человека с компьютером вообще и о компьютерном эросе, в частности. Ведь он полагал, что в основе динамики психического аппарата человека лежит конфликт между сознанием и бессознательными влечениями, в первую очередь сексуальными. Нерастраченная бессознательная сексуальная энергия — либидо — служит основным побудительным фактором человеческой активности, а как следствие, и цивилизации вообще. Наталкиваясь на социальные, этическо-моральные ограничительные законы и традиции общества, эта подспудная энергия, ища выхода, сублимируется в творческой, производственной, спортивной и т.п. деятельности. Что, если технологии виртуального секса дадут возможность либидо реализовываться "по прямому назначению"? В виртуальном мире для человека могут быть сняты любые ограничения, любого порядка. Если покойный философ не заблуждался относительно основных движущих сил человеческой цивилизации, то ее будущее может выглядеть довольно мрачно. Первая часть пророчества г-на Прохорова, относительно Action, уже сбывается.

Подождем еще немного?





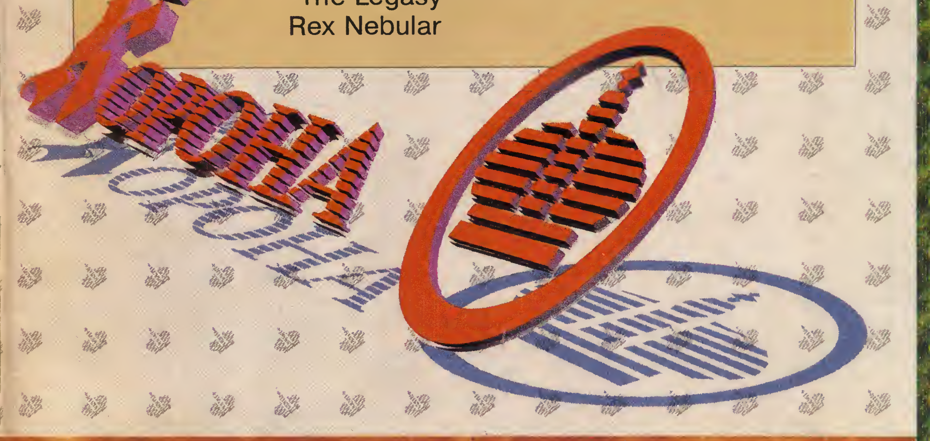
Компьютерные игры

На дискетах

F15 Strike Eagle III
Pirates Gold
Railroad Tycoon deluxe
Civilization
UFO Enemy Unknown
Fleet Defender
Return of the Phantom
Grand Prix
Master of Orion
SubWar 2050
Task Forse
A.T.A.C.
The Legasy
Rex Nebular

На CD-ROM

King's Quest V
King's Quest VI
F15 Strike Eagle III
Return to Zork
7th Guest (2CD)
10 PACK (10CD)
Rebel Assault
Grolier Multimedia Encyclopedia
Iron Xelix



и оргтехника

/095/496-6375, 496-4467, факс: 496-4453

РЕДАКЦИЯ ВИДЕО-АСС

Владимир БОРЕВ – главный редактор
Андрей СМОЛЬНИКОВ – главный художник
Елена Крымова –первый зам.гл.редактора
Сергей Булгаков – генеральный директор издательского дома
Леонид Потапов – зам.генерального директора
Лилия Коган – зам. гл. редактора по технологии и производству
Марина Горлова – ответственный секретарь
Николай Абрамов – ведущий редактор журнала "Видео-Асс" КОРОНА
Ольга Коган – художник номера
Ольга Рухлова – компьютерная верстка номера
Георгий Самсонов – ведущий редактор журнала "Видео-Асс" ЭКСПРЕСС
Дмитрий Сальинский – ведущий редактор журнала "Видео-Асс" PREMIERE
Валерий Катков – ведущий редактор журнала "Видео-Асс" САТЕЛЛИТ
Любовь Алова — ведущий редактор журнала "Видео-Асс" ФАВОРИТ
Валерий Поляков – ведущий редактор журнала "Видео-Асс"DENDY
Любовь Алова, Ольга Рейзен – ведущие редакторы журнала "Видео-Асс"SUNRISE
Людмила Картузова – референт-координатор
Мария Голикова – референт-переводчик
Татьяна Перцева – технический редактор
Ирина Потёмина – корректор
Екатерина Хохлова, Елена Вишневская, Юлия Зуева, Евгений Кушель – переводчики

Члены Редакционного совета:
Кристиан Левенер (Франция)
Ринальдо Бианда (Швейцария)
Эрик Венсен (Франция)
Марк Андерсен (Франция)
Жан-Жак Бернар (Франция)
Марко-Марио Гонзано (Италия)
Александр Чернявский (Россия)
Григорий Симанович (Россия)

Татьяна Королева-Габелко – зав. корпунктом в Варшаве
Изабель Менье – зав. корпунктом в Париже

Адрес редакции:
109280, Москва, Велозаводская ул, 6а
Для писем: *103031, Москва, а/я 3.*
Телефоны: *151-96-87, 118-89-55, 279-95-59,* **Fax:** *118-89-47.*

Специализированное агентство
ВИДЕО-АСС (вопросы реализации)
Валерий Дубинин – зав. агентством
109280, Москва, Велозаводская ул, 6а
Телефоны: *118-89-55; 118-89-47.*

ВИДЕО-АСС ФАВОРИТ –
специализированное агентство по размещению рекламы на транспортных средствах
Телефон: *430-16-52* **Факс:** *932-32-43.*

Цена свободная. 1994 год.
ISSN 0868-5967 «Видео-Асс»

Издательский дом "Видео-Асс" представляет на территории России и государств Содружества интересы издательской группы «Ашетт-Филипакки-пресс»

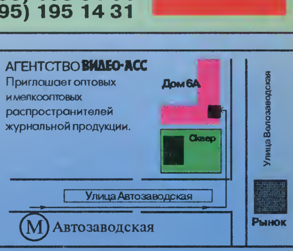
На основании соглашения, подписанного в Париже 10 февраля 1992 года, «Видео-Асс» получает от «Ашетт-Филипакки-пресс» лицензию на использование марки, логотипа и издательских материалов журналов «PREMIERE» и «Video 7» на всей территории России и независимых стран Содружества.

Верстка изданий **"Видео-Асс"** производится на оборудовании Apple Macintosh, поставленном фирмой "V.I. Ltd". Тел., Fax: 231-59-65.



VIDEO7
PREMIERE

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ
ВИДЕО-АСС
PREMIERE
ЭКСПРЕСС
САТЕЛЛИТ
ФАВОРИТ
Dendy
КОРОНА
SUNRISE



«Видео-Асс» КОРОНА зарегистрирован в Комитете РФ по печати. Регистрационный № 012613.

Вёрстка, оригинал-макет ВИДЕО-АСС — Россия
Слайды, плёнки – Ашетт Филипакки Пресс — Франция
Цветоделение, печать типография г.Тампере — Финляндия
Редакция "Видео-Асс", 109280, Москва, Велозаводская, дом 6а, тел. (095) 118-89-55, 279-95-59, факс (095) 118-89-47



Фирма “R-Time”
Адрес: Россия, 109017, г.Москва,
Пыжевский пер., д.7, к.106.
Телефон: (095) 230-83-33,
факс: (095) 231-11-24.
СФЕРА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ:
● Сборка и продажа компьютеров различной конфигурации по спецификации заказчика.
Поставка комплексного оборудования дисплейных классов в учебные заведения.
Оснащение домашних компьютеров средствами Multimedia, Upgrade, сервисное обслуживание и ремонт.
Продажа компакт-дисков производства США фирм “POWERSOURCE, INC.”, “BASIC TIME” с программным обеспечением, играми и слайдами.
● Продажа расходных материалов, компьютерных аксессуаров и комплектующих.
Консультации по видеокомпьютерным комплексам и системам Multimedia.
● Все оборудование имеет гарантию.
Real
Time